GenConで判明したEQエクスパンション情報、MA.K.ゲームプロジェクト始動など、今月も内容充実!

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

11
NOVEMBER 1999
No.017
月刊プレイオンライン

1999年11月1日発行（毎月1回1日発行） 第2巻第10号通巻17号

ついに姿を現したアクションRPGの本命

レブナント

主人公とドラゴンの二つのアクションが楽しめる3Dアクション

DRAKAN

AoE IIは日本語対応ロビーで対戦できる
Zone日本語化プロジェクト始動!

Zoneで遊べる完全ネットワークRPG

Asheron's Call ベータレビュー第2弾

付録CD-ROM
レブナント
RALLY CHAMP
をはじめかなり遊べる
体験版を徹底的に収録

特集2
ベースクロック200MHzによって実現した最強のゲームマシン
第7世代プロセッサーAthlonのすべて

Windows® 95/98

みんな² インター

JAPAN SYSTEM SUPPLY PRESENTS
NETWORK GAME

STONEAGE™
ストーンエイジ

★「STONEAGE」予約特典オリジナルマグカッププレゼント！

「STONEAGE」の発売を記念して"マンモスキャンペーン"を実施致します。店頭にございます予約券に店名印をもらった上、商品同梱の応募ハガキに貼って送ると、「STONEAGE」オリジナルマグカップをプレゼント致します。(期限'99年12月31日消印有効)

★初回特典「STONEAGE」特製CD付！

1999年10月15日発売予定　予価8,800円(税別)

※詳細情報はこちらのホームページへ http://www.titan.co.jp/

戦闘開始!ペットも一緒に戦うぞ!!

色んな種類のモンスターが出現!

気の合う仲間とパーティを結成だ!

プレイヤーパーティ同士の対戦も熱い!!

STONEAGEの次は、バンプレストがお送りする。

水中戦闘艦の自機をチューンナップしながら、自軍を勝利に導く、ミッションクリア型のネットワークシューティングゲーム。

BLUE SPHERE

国内初、3Dネットワークシューティング。

© BANPRESTO 1999

JAPAN SUPPLY SYSTEM
ネット原・始・人
STONEAGE
ネットワークゲームに「石器時代」がデビュー!!
広大なマップに2000人が同時接続して繰り広げられる、新しいタイプのネットワークRPG。
NPC(ノンプレイヤーキャラ)以外は、全てあなたと同じプレイヤーです。
ネットワーク上で作り上げる"みんなの新時代"が始まります。
動作環境
●対応OS：Microsoft(R)Windows(R)95/98 ●CPU：Intel(TM)MMX Pentium(R)200MHz以上 ●必要メモリ：64MB以上 ●HD空き容量：400MB以上(さらにスワップファイルとDirectX6.1のための容量が必要) ●グラフィック：DirectX6.1に対応したVRAM2MB以上のビデオカード(推奨8MB) ●サウンド：DirectX6.1に対応したサウンドカード ●インターネット接続機能：32ビットTCP/IPスタックを備えた28.8Kbps以上のPPP接続またはダイレクト接続 ●その他：DirectX6.1(ゲームCD-ROMに同梱)、CD-ROMドライブ、キーボード、マウス
※上記の内容につきましては、あくまでも現在検討中の仕様ですので、製品の最終仕様をお約束するものではありません。仕様につきましては予告なく変更する場合がございますのでご承知くださいますようお願い申し上げます。
日本システムサプライ株式会社
〒564-0063 大阪府吹田市江坂町1-23-20 TEK第二ビル6F
TEL.(06)6338-9185 FAX.(06)6338-9187 URL http://www.titan.co.jp/
©1999 JAPAN SYSTEM SUPPLY
原始の世界に不思議なお店も営業中!
最高5人までのパーティ編成も可能!
座って、泣いて、笑って… 動作指定もOK!
モンスターを捕まえてペットをゲット!
まず、ゲームから未来になる。
■ゲーマーズドリーム対応のソフトウェアをプレイするには、インターネットに接続できる環境が必要です。インターネット接続についてのお問い合わせは各インターネットプロバイダにお問い合わせ下さい。
■ゲーマーズドリーム対応のソフトウェアをご利用いただくためには、ゲーマーズドリームへの入会と対応ソフトウェアの利用契約が必要です。
ゲーマーズドリーム会費：月額300円(税別) STONEAGE利用料金：月額1000円(税別)
※月毎のお支払いにはクレジットカードをご利用下さい。利用できるクレジットカードはUCカード、JCBカード、VISAカード、MASTERカード、NICOS(日本信販)カードです。
■ゲーマーズドリームに関する詳しい情報はホームページでご案内しています。
http：//www.gamersdream.ne.jp/
株式会社NTTデータ ゲーマーズドリーム事務局
〒135-6033 東京都江東区豊洲3-3-3 豊洲センタービル
ゲーマーズドリームに関するお問い合わせはE-mailで kanon@gamersdream.ne.jp
ゲーマーズドリーム
※ゲーマーズドリームならびに は、株式会社NTTデータの商標です。
※Microsoft(R)、Windows(R)、DirectX(R)は米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。※Windowsの正式名称は、Microsoft(R)Windows(R)Operating Systemです。※Pentium(R)は米国Intel Corporationの登録商標です。

初めてでも安心、スイスイ使える

日本テレコムのインターネット「ODN」

ODNダイヤルアップサービス：入会金無料!! 月額1,950円（メールID込み 定額制）

サポート充実 ODNに関するご質問やトラブルは、フリーコールのサポートセンターへご連絡下さい。親切、ていねいにお答えします。

安心・カンタン 日本テレコムだから、安心・速い大容量回線（東京〜大阪300Mb/s）。もちろん、入会は本誌付録のCD-ROMで簡単ラクラク。

楽しさいろいろ インターネットショッピングが楽しめる「TownLink」、ゲームや占いで遊べる「D-station」、「天気予報」など、楽しいコンテンツがいっぱい。

アクセスポイント全国135都市に拡大中！（開設済）釧路・北見・旭川・帯広・岩見沢・小樽・札幌・千歳・室蘭・苫小牧・函館・青森・八戸・弘前・秋田・山形・盛岡・仙台・福島・郡山・宇都宮・高崎・前橋・太田・小山・熊谷・水戸・常陸太田・竜ヶ崎・土浦・久喜・草加・浦和・川口・川越・東松山・所沢・青梅・東京・武蔵野三鷹・国分寺・立川・八王子・柏・千葉・市原・市川・船橋・東金・成田・木更津・横浜・川崎・横須賀・藤沢・平塚・厚木・相模原・小田原・新潟・長岡・長野・松本・甲府・沼津・清水・富士・静岡・浜松・豊橋・名古屋・一宮・瀬戸・刈谷・尾張横須賀・津島・岡崎・豊田・春日井・半田・岐阜・大垣・桑名・津・四日市・富山・高岡・金沢・福井・大津・宇治・京都・大阪・寝屋川・八尾・茨木・堺・和泉・富田林・岸和田貝塚・池田・神戸・西宮・三田・加古川・姫路・奈良・大和高田・和歌山・岡山・倉敷・福山・尾道・広島・呉・高松・松山・徳島・高知・鳥取・松江・山口・下関・福岡・久留米・北九州・佐賀・長崎・佐世保・大分・熊本・宮崎・鹿児島・那覇。（8月以降開設予定）茂原。各アクセスポイントでデジタル回線（ISDN同期64kb/s）とアナログ回線（56kb/sまで）※どちらもOK。

※K56flexに対応。ただし、北見・帯広・千歳・室蘭・苫小牧・釧路・甲府はX2に対応。東京、大阪はK56flex、X2、PIAFSに対応。また、ブルーのアクセスポイントはV90にも対応しています。

*56kb/sモデムのアクセス速度は、お客様の環境にも左右されますので、必ずしも56kb/sで接続されるとは限りません。*上記のアクセスポイントは、NTT回線でのご利用になります。

◎全国共通アクセスポイント：全国どこからでも0088のおトクな回線で、10円/120秒でつながります。（アナログ 33.6kb/sの場合）
アステルからは時間帯、距離に関係なく、13円/60秒でPIAFS対応通信ができます。

*ODNサービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。
*0088市外電話サービスへの加入が必要です（加入料無料）。

国際ローミングサービスで提携先プロバイダー（海外150ヶ国、3000のアクセスポイント）から、インターネット接続が出来ます。 *国際ローミングサービスのご利用に関しては、別途接続料金30円／分とアクセスポイントまでの通話料がかかります。
*ローミングエリアの通信環境や提携先プロバイダーの都合等により、ご使用できない場合がございますのでご了承下さい。

こちらもお得 どちらも入会金無料！
モバイルプラン※（月額980円：定額制）●ケイタイからの接続専用で得々料金。
デイプラン（月額1,300円：定額制）●5:00〜20:00の限定利用。
※J-Phone、デジタルツーカー、DoCoMoに限ります。詳しくはODNサポートセンターまで *専用の申込用紙でのお申込みとなります。

ODN
Open Data Network

*Windowsは、米国Microsoft社の登録商標です。*MacintoshはApple Computer社の商標、または登録商標です。*記載の価格は消費税別

詳しくは、ODNホームページ（http://www.odn.ne.jp/）をご覧下さい。

●お問い合わせは：〒136-0075 東京都江東区新砂1-8-2東水エビル **ODNサポートセンター** フリーコール 0088-86（ODNサービス案内・無料）フリーコール 0088-85（ODN接続サポート・無料）
[受付時間] 9:00〜21:00（平日）9:00〜18:00（土曜）※日・祝祭日休　＜FAX＞0088-22-8850（24時間無料着信）　＜E-mail＞odn-support@odn.ad.jp（ODNサービス案内）

本誌CD-ROMに収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

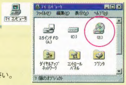
『ODNスターターキット』利用方法

はじめに

パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにして下さい。
＊本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。
※Internet Explorer 3.02 以下(Windows95)をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。
※Internet Explorer 4.01 以上(Windows95･98)をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

「ODNスターターキット」のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。



②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」※→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。
※ODN収録フォルダ名は雑誌ごとに異なります。収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。携帯・PHSをご利用のお客様は「サインアップ(携帯・PHS)」ボタンをクリックして下さい。
(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。)

④確認画面が表示されますので「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。
(注)Internet Explorer 3.02以下をお使いのお客様が、ODNスターターキットをご使用されるには、Internet Explorer 5.0のインストールが必要です。この場合、ODNスターターキットは、お客様のInternet Explorerの設定を変更します。既に他のインターネット接続サービスをご利用の方はご注意下さい。またこのインストールによってお客様の環境が失われる場合があっても日本テレコムは責任を負いかねます。

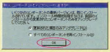
⑤「セットアップの開始」画面が現れます。「次へ」ボタンをクリックして下さい。

⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)

⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)

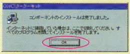
⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。インストール先フォルダを選択して下さい。

⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。



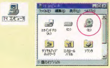
⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。

⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。



オンラインサインアップの開始

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。



②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。スターターキットが起動します。

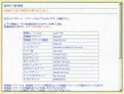
③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。携帯・PHSをご利用のお客様は「サインアップ(携帯・PHS)」ボタンをクリックして下さい。
(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。)

④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。
＊注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。

⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。
＊注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。
＊注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。

オンラインサインアップの完了

①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。
＊注意:この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。この情報を紛失された場合には、後日郵送される「ご利用のご案内」に記載されている仮パスワード切替日までODNの接続ができなくなります。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切照会できません。



②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。

②パスワードを入力し接続して下さい。
＊注意:オンラインサインアップで設定されるパスワードは仮パスワードです。仮パスワードには有効期限があります。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パスワードの有効期限と接続パスワードが記載されていますので、有効期限がきましたら接続パスワードを入力して下さい。

※ODNスターターキットのご利用によって直接または間接的損害が生じても、日本テレコムはいかなる責任を負わないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。

※平成11年9月1日以降に「仮パスワード切替日」が表示されなかったお客様は、パスワード切替の必要はありません。

ご不明な点は**ODNサポートセンター**

フリーコール **0088-85** (ODN接続サポート・無料)　フリーコール **0088-86** (ODNサービス案内・無料) へお問い合わせください。

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム

Play Online

第2回 Network Game of the Year 投票開始! 022

Play Online Special Preview

024 Play Online NEWS Summary
- 「TEAM FORTRESS 2」「FS2000」の最新情報満載の海外ゲームニュース
- 新作RPGラッシュ! Gen Con'99で見た期待のニュータイトル
- Accolade Studios社に「SLAVE ZERO」の仕上がりを聞く
- インフラ環境に新たな動き。この秋以降にはじまる定額制サービス
- 異性と出会えるネットワークゲームはiモードにも対応

国内外の売れ行きが一目で分かる
044 パソコンゲーム売上げランキング
046 ソフトウェアリリーススケジュール

特集1

アクションRPGのニューフェイス「レブナント」の第1回目の攻略は、スキル、魔法、攻撃方法など、戦闘のために知っておきたい重要なシステムについて徹底解説。シングルプレイ序盤の進め方やマルチプレイ解説など、冒険の手助けとなる情報も網羅した

名作「SYSTEM SHOCK」の続編は、「THIEF: THE DARK PROJECT」と同じエンジンを使用した、SFホラーを題材にしたRPG。この攻略では、前作をプレイしたことがないプレイヤーが快適に遊ぶために必要な、ゲームシステムと基本操作の詳細な解説と、序盤ステージ攻略を戦闘のこつを交えて紹介する

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME 079

伝説のドラゴンにまたがり、魔物たちを倒していく新しいタイプのアクションシューティング。主人公Rynnとドラゴンの多彩なアクションを、モンスターごとの対処法を含めて徹底解剖。シングルシナリオガイド、マルチプレイ攻略もあり

DARKSTONE (Part II of II) 084

「DARKSTONE」攻略の2回目は、レベルごとに分かれた四つのフィールドからピックアップしたクエストを解説。これに加えて、新たに発見された特殊効果を持つアイテムと、魔法効果の相性で分類したモンスター解説など、最後まで遊び尽くすための情報を高密度に詰め込んだ

RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR 088

コンバットアクションというジャンルを定着させた「RAINBOW SIX」の続編は、前作を継承しつつ、さらなる進化を遂げている。今回は、前作から変更、追加されたゲームシステムの解説を中心に、戦略、アクション両面における密度の高い攻略情報もお届けする

11
November 1999

CONTENTS

特集2

ベースクロック200MHzによって実現した最強のゲームマシン

第7世代プロセッサーAthlonのすべて 109

自社開発のチップセットともに登場したAMDの最新プロセッサーAthlon。3DNow!対応ゲームも多数出そろった今、ゲームマシンのプロセッサーとしての実力を徹底検証。PentiumIIIとの比較、Athlonに最適化されたゲームの最新ニュースなど、他誌では読めない情報だけを厳選掲載した

ゲームソフトレビュー

Play Online Exclusive Review 051

- GP500
- COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN
- HOMEWORLD
- MOBIL1 RALLY CHAMPIONSHIP
- SHADOW MAN
- FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー
- STAR TREK:STARFLEET COMMAND
- レリクスザリカーオブオリジン
- FORCE 21
- CLANS
- PLANESCAPE TORMENT
- プリンス・オブ・ペルシャ 3D

緊急新連載　Zone定点観測

AoE IIは日本語対応ロビーで対戦できる

Zone日本語化プロジェクト始動! 100

世界中に800万人以上の会員を持つMSN Gaming Zoneに日本語対応ロビーができる。この情報をつかんだ本誌取材班はマイクロソフトに取材を行い、第1弾対応タイトルや開始時期を聞き出した。これらの情報に加えて、アメリカのZoneで行われている「Asheron's Call」のベータテスト続報も併せて掲載。日米のZoneの今が分かる!

連載

042 ゲーマーズドリームExpress
043 Party Crew一番出し
048 Play Onlineクロスレビュー
ベータテスター:THE CHOSEN
050 「PANZER GENERAL 3D ASSAULT」
092 難解最終ステージ徹底攻略 ラスボスさんいらっしゃい! 「HERETIC II」
094 チューンナップの鬼 OVER THE 100fps
i820チップ搭載マザーの実力
3Dアクセラレーター定点観測
096 【新連載】VIDEOCARD MANIAX
098 ただで遊べるネットワークゲーム
EVERQUEST定点観測
118 Norrathの街角から
QUAKE定点観測
122 IMPULSE 999
ULTIMA ONLINE定点観測
124 UO.net
battle.net定点観測
126 Blizzard from Far East
128 【新連載】MASCHINEN KRIEGER:THE GAME PROJECT
130 KOW'S PRESENTS MASCHINEN KRIEGER
つなぎ方、始め方、マナーが分かる
132 ネットゲームNewbies
138 TECHNICAL EDGE 新製品レビュー
5.1チャンネルスピーカー&A3D 2.0対応サウンドカード
140 いかさま野郎 チートコマンダー
142 すべての疑問に答えます Gamer's Pit
147 Play Online Mac館
148 Play Online SQUARE
私が最初にハマったゲーム
150 ファーストインビテーション 菅原有香の場合
151 10分で覚えられる ネットワークゲーマーのための英会話

その他

017 付録CD-ROMハイライト
129 バックナンバーと定期購読のお知らせ
136 読者プレゼント
Athlon対応マザーと5.1チャンネルスピーカーが当たる!
144 付録CD-ROMの使い方
152 次号予告・広告索引

アイコンがついているゲームはネットワーク対応タイトルです。

反射神経すら身震いする。

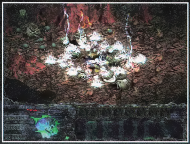
いま、その封印が解かれる。
13年の時を経て、再びキミはその衝撃に出会う。
「RELiCS　～The recur of "ORIGIN"～」
その世界に触れたとき、その魂は震撼する。

特典付き特価予約販売受付中。詳しくは、当社ホームページで。

BOTHTEC公認
オンラインストア
OPEN!
b-store.com/bothtec

RELICS™

The recur of "ORIGIN"



13年の時を経て、あのレリクスが甦り、そして始まる。
キャラクターや背景は全て3Dで作成。
さらに迫力あふれる効果エフェクトで「RELICS」ならではの世界観を創造。
新曲による美しい3DCGムービーのオープニングや、
随所にちりばめられた3DCGムービーによるイベントなど、
現在の技術であのレリクスを甦らせました。
過去にレリクスの世界に触れた人にも懐かしい、あの戦慄と独特な世界。
いま、あなたは、新たな衝撃の目撃者となるのです。

3Dモデルで作成されたキャラクターは総勢69種。

総アクション数20,000以上。想像を遥かに超えるリアルな動きが「RELICS」ならではの独特な世界を生み出しています。また、スピリットライド(魂の乗り移り)が可能なキャラクターは30種以上。個性豊かなキャラクターがゲームを盛り上げます。

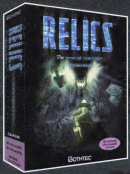
マルチシナリオを実現。

乗り移っているキャラクターによって、ゲームはまったく違う展開を見せます。
しかも、乗り移れる全てのキャラクターで、エンディングを迎える事が可能です。
魂すら震撼する、衝撃の世界に触れることができます。

謎のベールに包まれたままになっていた、さまざまな謎が明らかに。

13年前の前作では明かされなかった壮大なバックストーリーが本作では語られていきます。
あの戦慄と衝撃の真実を、いまあなたは知ることになるのです。

RELICS
〜The recur of "ORIGIN"〜
レリクス
〜ザ リカー オブ オリジン〜
Windows95/98
'99年10月15日発売予定
標準価格¥8,800(税別) CD-ROM



初回版特典!!
RELICSオリジナル曲シングルCD付!

●動作環境
■対応ＯＳ：Windows95 および Windows98日本語版
■対応CPU：Pentium166MHz以上 PentiumMMX200MHz以上推奨
■メ モ リ：64MB以上
■グラフィック：DirectXに対応し、640×480ドット8ビット(256色)以上表示可能なビデオカードとディスプレイ
■ハードディスク：400MB以上の空き容量(DirectXがインストールされていない場合は更に15MB以上必要)
■CD-ROM：4倍速以上
■サウンド：DirectSoundに対応したサウンドカード推奨 CD-DAが再生可能な環境推奨
※本製品はDirectX6.1を使用しています。

©1999 BOTHTEC

ご近所に販売店が見あたらないときは、当社ホームページか下記の受注センターでもお求め頂けます。
MC 受注センター **オーダーダイヤル:03-3345-4341/オーダーファックス:03-3345-4342**
((株)メディアコミュニケーションが受注業務を代行します。)

※MicrosoftおよびWindowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。

BOTHTEC® ボーステック株式会社
〒158-0083 東京都世田谷区奥沢5-1-16 井田ビル2F TEL.03(5731)2341
製品の詳しい情報・通信販売は、当社ホームページをご覧ください。 http://www.bothtec.co.jp/

ネットワークの
さくらや

本部／〒160-0022 東京都新宿区新宿5-17-17通信事業部

プレゼント、特典がもらえるのは、右のハガキを出した方だけです!!

えっ、さくらやだけでしかもらえないの!

もれなく

今なら、ISDN(NTTの高速回線)かAT&T*(人気プロバイダー)加入で
もらえる。

AT&Tならさらに

＋ ○加入料○ **3,000円無料!** ○さくらや商品券○ **2,000円進呈!***

*2ヶ月間ご利用いただいた方にお送りいたします。

さくらや オリジナルスタンプ

今、付属のハガキにて資料・CD-ROM請求の上、ISDN又は、AT&T*（2ヶ月以上ご利用の方）に加入していただいた方に、もれなく「さくらやオリジナルスタンプ」をプレゼント!!
（プレゼント期間：平成11年12月31日まで）

もれなく PRESENT!

ISDNなら NTTのISDN INSネット64

高速回線でメリットいっぱい! こんなに便利、こんなに快適インターネットライフ

回線をフルに使った128Kbit/sの高速通信で快適なオンラインゲームも!

128Kbit/sの高速インターネット接続なら、ホームページ表示も、動画もサウンドも、速くてスムーズ。オンラインゲームもより快適に楽しめます。

ISDNの1回線で2つの電話番号が使えて、ご家庭にもビジネスにも大変便利!

1回線で2つの電話番号を持てるので、電話とFAX、仕事とプライベート、2世帯のご家庭などに、かかってくる電話を分けられ大変便利です。

インターネットをしながら電話も使えて、基本使用料は、電話2回線分よりお得!

ISDN：INS64にすると、インターネットと電話を同時に使え、さらに基本使用料が住宅用で月々1,450円、事務用で月々2,350円お得に! 電話2回線分より断然お得でオススメ!

電話もインターネットもエコノミーになる充実の割引サービス。通信コストがもっともっと節約!

昼間の市内通信にはお得なINSタイムプライス（5分10円）を。夜間（PM11時～AM8時）なら、INSテレホーダイを。指定番号へかけ放題のサービス!

AT&Tなら AT&T WorldNet Service

世界とのインターネット通信が、よりスムーズに

月々2000円で使い放題のお得な料金設定で時間を気にせずアクセスできる!

月額固定制のAT&Tなら、どれだけ使っても月々なんとたったの2,000円。接続時間の長い方でも、インターネットを思う存分楽しめます。

大容量バックボーン回線だから、いつでも快適な接続環境を提供します!

日米間120Mbps、東京・大阪間100Mbpsをはじめとする大容量バックボーンに支えられた接続環境だから、いつでもラクラク繋がります。

キミのウインドウズには、FFⅧが足りない。
FINAL FANTASY Ⅷ
ファイナルファンタジーⅧ
Desktop Accessories
FINAL FANTASY Ⅷ デスクトップ アクセサリーズ
FINAL FANTASY Ⅷ　Desktop Accessories
壁紙からスクリーンセイバー、アイコンまで、キミのWindowsをFFⅧ一色にするスペシャルメニュー。
①Microsoft Plus! 対応DESKTOP THEME（THEME全3種類収録）
②壁紙（3種類のTHEMEに加え、各種画像を収録。様々な画面サイズに対応）
③スクリーンセイバー（ゲームの名場面からオリジナルCGまでを編集）
④アイコン（マイコンピュータ、マイドキュメント、ゴミ箱などを収録）
⑤マウスカーソル（標準選択、待ち状態、ヘルプ選択などを収録）
⑥サウンド（Windowsの起動・終了、システムエラーなどを収録）
⑦Windows起動時表示・Windows終了時表示・電源OFF時表示用画面
⑧SETUP for Accessories（Microsoft Plus!では対応していないものの変更を可能にするソフト）
FINAL FANTASY Ⅷ Card Game
FINAL FANTASY Ⅷ（PlayStation）に収録されていたあのカードゲームが、Windows上で1人プレイはもちろん、LANで繋がった環境なら、人間対人間の対戦も楽しめる。
FINAL FANTASY Ⅷ Mail
FINAL FANTASY Ⅷをモチーフにしたレターパッド、スタンプ、切手などを満載したビジュアルメールの送信が簡単にできるメーラー。さらに数量限定版のアイテムも収録し、収集交換も自由自在。FINAL FANTASY Ⅷ色豊かなメールをトコトン楽しめる。
ファイナルファンタジーⅧ
デスクトップアクセサリース
好評発売中
お求めはコンビニで。
上記4チェーンのほか、四国スパーでも予約受付いただけます。
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
■本製品はプレイステーション用ゲームソフトFINAL FANTASY Ⅷの画像などを使用したアクセサリーソフトです。プレイステーション用ゲームソフトFINAL FANTASY Ⅷがパソコン上で遊べるわけではありませんので、ご注意下さい。
http://www.digicube.co.jp/
DigiCube

それから30分後、地下四階の北のデッドエンドで、勇魔氏がこの生物の2人目の目撃者となった。
　この当たりを探索中の勇魔氏が、岩が崩れる音に振り向いた途端、この生物が岩陰から飛び出すところだった。
　勇魔氏は、あわてて手に持っていた念動機（カメラ）で、その生物を撮影した。
「一瞬の出来事だったよ」
「その生物は僕が、撮影しているのに気がつくと信じられないぐらいの猛スピードで逃げ去ってしまった」
　その後彼らは、この生物の探索を続行しようと思ったが、アカデミーの調査隊が訪れ、やむ無く探索を断念したという。
「赤い翼」では、現実の世界で、兼ねてからデイモンマスターが封印されていると噂されているデスターマウント（フェアホープ南端部）の海側からの進入ルートを発見、近く団員を向かわせると言う。
　マシン氏は
「兼ねてから調査していたデスターマウントへの進入コースを見つける事が出来た」
「今回の謎の生物がデイモンマスターなら、現実の世界でも何か起こっているに違いない」
「早急に調査したい」
と話している。

ニナ・アンナ女史が近くエネルギー鉱石に関して重大発表!!

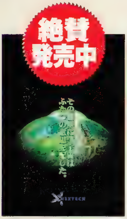
帝立アカデミーの要請でアウターワールドの調査を行いこの度帰還した鉱物学者ニナ・アンナ女史（27歳）が、エネルギーを持つ鉱石に関して何らかの事実を掴んだ模様。
　近く、帝立アカデミー・地質学会とインファン国エネルギー産業省関係者を招集してアウターワールドから持ち帰った何らかのエネルギーを含むサンプル鉱石について調査結果を発表すると伝えた。
　我々が独自のルートで掴んだ情報によれば、現在これらのサンプル鉱石から幾つかの特質を持つエネルギー体が4つほど確認されているが、新たにもう1つのエネルギー体が確認された模様。
　しかも、それらのエネルギー体がフェアホープに生存するモンスターと何らかの因果関係があると見られているらしい。
　続報を期待していただきたい。

8月26日商用サーバーにビッグウィンドウ機能追加

司会者：本日は、機能アップでさらに便利な「ダークアイズ」のご紹介です。
女優Ｂ：「ダークアイズ」って、あのネットワークゲームですよね。
俳優Ａ：僕も知ってます、実は友人がやってるんですよ。
観　客：ええーっ。
俳優Ａ：一度やらせてもらったんですが、楽しかったですよ。
司会者：今回、この「ダークアイズ」でさらに便利になった機能をご説明します。これまでのウインドウサイズは、640×480の固定でしたが、今回のバージョンアップでなんと、最大1024×768までの拡大が出来るようになりました。

観　客：ええーっ。
俳優Ａ：本当ですか、それはすごいなあ。
女優Ｂ：それって絵が大きくなるって事なんですか？
司会者：いえいえ、ゲーム画面のサイズはそのままです。しかしですね、広くなった分、余白のエリアができるでしょ。ここに、ゲーム画面の中にあった色々なウインドウを置くことが出来るんですよ。
俳優Ａ：ということは、いままで画面の中で邪魔だったものを外に出せるんですね。いやー、それは便利だなあ。
女優Ｂ：それは便利ですねー
観　客：<拍手>
司会者：そうなんです、ウィンドウを外に出すことで、ゲーム画面がとても見やすくなります。
俳優Ａ：これは欲しいなあ。
女優Ｂ：で、この機能を追加する、お値段は？
司会者：はい、ズバリ！このバージョンアップに追加料金はいただきません。
一　同：ええーっ。
俳優Ａ：えっ、本当ですか。
女優Ｂ：それなら、すぐ変えたいですねえ。
観　客：<拍手>
俳優Ａ：で、この「ダークアイズ」はどうやったら手に入るんです？

司会者：お近くのパソコンショップでお尋ね下さい。
女優Ｂ：私も、「ダークアイズ」に参加しちゃおうかしら。
俳優Ａ：皆様のお申し込みお待ちしております。
観　客：<拍手>



標準価格 ￥8,800（税別）

●ゲーマーズドリーム+Dark Eyes使用料 ￥1,300/月
最新の利用料金はゲーマーズドリームホームページ
http://www.gamersdream.ne.jpでご確認下さい。
●ダークアイズの最新情報はこちらでご確認下さい。
URL http://www.dark-eyes.com/

推奨スペック（対応OS、ブラウザー、RAM、HDDなど必要に応じて）
●OS：コンピュータ本体に対応したMicrosoft Windows 95/98日本語版
●CPU：MMX Pentium 166（Pentium II 266以上推奨）
●メモリ：32MB以上（64MB以上推奨）
●ハードディスク：部分インストールの場合500MB以上、完全インストールの場合650MB以上必要（その他にOSが使用するスワップファイル領域が必要）
●CD-ROMドライブ：4倍速（4倍速以上推奨）
●ディスプレイ：DirectX5対応で640×480ドットのハイカラーが表示できるビデオカード
●サウンドカード：DirectX5に対応したサウンドカードもしくは同等の機能を有する装置
●マウス：Windows 95またはWindows 98に対応したマウスもしくは同等の機能を有する装置
●通信環境：通信速度28.8kbbs以上の装置 モデム、ＴＡ以外の機器を使った接続に関して、注意が必要です。
●その他特記事項：この製品はインターネットに接続してご利用いただくものです。インターネットへの接続環境はご利用になる方でご用意頂く必要があります。本製品をお使いになるにはMicrosoft DirectXをインストールする必要があります。本製品にはDirectXが含まれています。
Dark Eyesをお楽しみいただくには株式会社NTTデータがインターネット上で運営する「ゲーマーズドリーム」への入会が必要になります。

ⓒ1998,1999 NEXTECH CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

NEXTECH
株式会社ネクステック
東京都渋谷区渋谷1-12-1ネクストコムビル6F
〒150-0002
http://www.sega-nextech.co.jp
カスタマーサポートセンター
TEL.03-3505-4063
受付時間 9:00～17:00 月曜～金曜（土日祝日を除く）

★この新聞はフィクションです。あくまでもダークアイズの世界観からの物語を記述したものです。

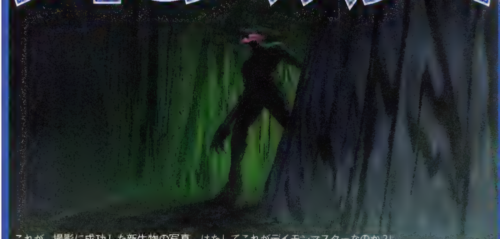
これが、デイモンマスターだ!!

300年ぶりに我々の前に現れた地獄の使者

フェアホープタイムズ

特集号

発行人：APJ（アプリカント・ジャーナル）
本社：アプリカント、ウール街3丁目5番
オーガル支社：エンドラス都・ダリアス通り1丁目1番・ルーン城内私書箱102号
インファン支社：サプライ街・アーバン区10番1列・ホランド城内郵務課付
地球支社：東京都渋谷区渋谷1丁目12番地1号ネクストコムビル6F（株）ネクステック内
電話：03-3505-4063（カスタマーサポートセンター）
E-mail:DE_times@sega-nextech.co.jp
HPアドレス:http://www.dark-eyes.com
編集長：今川悟朗
デスク：河又一雄・福田裕史



これが、撮影に成功した新生物の写真、はたしてこれがデイモンマスターなのか?!

先月号で伝えたアナザーワールドに侵入していた義勇軍「赤い翼」の一行がこのほど生還した。

そして彼らはついに、このアナザーワールドの中で、インファン国・帝立アカデミーの調査隊が目撃したと言う謎の新生物と遭遇!!その姿を撮影することに成功した。

「赤い翼」は、インファン弓神官、ラルク・マシン氏（26歳）をリーダーとしたオーガル・インファン混成メンバーによる義勇軍。

現在、17名の団員が在籍しているが、主にアプリカントとサプライを中心にPKKを主体としたボランティア活動を行っている。

今回、シャットレンジに出現したアウターワールドに潜入したのは、マシン氏の他、オーガル側から戦士・勇魔氏（18歳）、神官・レイラ（21歳）、インファン側から魔剣士・ポーさん（26歳）、弓神官・チナリー（19歳）の5名。

彼らは、帝立アカデミーがアウターワールドから帰還した後、シャットレンジに潜入してアウターワールドの入り口を見つけた模様。

マシン氏は

「ノストリアス（フェアホープの偉大なる預言者）の予言通りにいろいろな出来事が発生していたからひょっとしたらと思ったんだ」

「あの予言書に書かれていた神がデイモンマスターだったら…」

「アウターワールドに現れた新生物がデイモンマスターである可能性もあるとね」

「赤い翼」のメンバーは、アウターワールド侵入後、すぐさま地下三階の先住民族の遺跡に向かったと言う。

現実の世界でもつい最近、インファン東部の中央シャットレンジの遺跡で謎の生物が何度も目撃されていたからという。

彼らは、地下三階に到達すると現実の世界で通称『鬼火の棲家』と呼ばれている北東部の洞窟にキャンプを構えた。

それから彼らは、その地点をベースとして三日三晩、その周辺を探索したと言う。

彼らがこの生物に遭遇したのは、アウターワールドに潜入して四日目の未明のことである。

ベースには、4張りのテントが設置されていたが、その内の1つは食料倉庫に当てられていた。

その食料テントから不信な物音が聞こえて来るのに気がついたチナリーさんが、恐る恐るテントに近づくと何やら得たいの知れない生物がテントの傍に蹲り、ゴソゴソとしていたという。

その生物は、チナリーさんに気づくとすくっと立ちあがった。

驚いた事のその生物は、立ちあがるとチナリーさんの3倍以上の身の丈があったという。

チナリーさんに一瞥すると信じられ速さで北の地下四階に通じる階段の方に消え去った。

「今思い出しても背筋がぞっとするわ！」

「あれは、どう見ても人間かそれに近い生物だった」

「エイプのような猿系のモンスターでないことだけは確かだわ」

チナリーさんは、早速団員をたたき起こしてこの謎の生物が逃げ去った地下四階の探索を始めた。

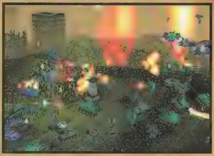
アウターワールドから生還して来た「赤い翼」の面々

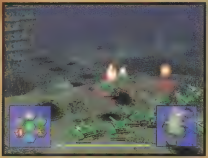
未来開拓史 WARZONE 2100

ウォーゾーン2100

通信対戦対応

Play Online RECOMMENDS
プレイオンライン推奨ネットワーク対応ゲーム





地球滅亡へのカウントダウン。

プロジェクトの目的は、崩壊前のテクノロジーを再興し、世界を復興させることにある。

驚異の最新3Dエンジンを搭載した全方位型視点で、どんな角度からでも最高の戦闘シーンを見逃さない!

めまぐるしく変化する攻防の中で君は生き残れるか?

Windows95/98 1999.10.8 ON SALE ¥8,800 (税別)

Warzone. 2100 © Pumpkin Studios 1999. © & published by Eidos Interactive Limited 1999. All Rights Reserved.

「未来開拓史 ウォーゾーン2100」編集部対抗ゲーム大会On mplayer Japan"開催決定!

優勝者を予想し的中したら、AMD Athlon™ Processor 600MHz,
クリエイティブメディア最新サウンドカードはじめ総勢50名様に豪華賞品を抽選でプレゼント!
詳細はアイドス・ホームページをご覧下さい。(http://www.eidos.co.jp)

mplayer JAPAN　Environmental Audio™ by CREATIVE　3DNOW!™

Pumpkin Studios

アイドス・インタラクティブ株式会社
〒150-0012 東京都渋谷区広尾 1-10-4 越山LKビル 4F www.eidos.co.jp
ユーザーサポート:052-775-8380(祝祭日を除く)11:00〜17:00

EIDOS INTERACTIVE

新感覚3Dコンバットリアルタイムストラテジーゲーム
H&D
HIDDEN
ヒドゥン アンド デンジャラス
DANGEROUS
「S.A.S」
イギリス特殊空挺部隊
今までにない圧巻美麗な3Dグラフィック！
1942年9月、
第二次世界大戦を背景に繰り広げられる
緻密で過酷なWAR GAME!
各ミッションはすべて史実に基づき開発！
それは
当時の資料を元に作られた武器や装備！
勝利への頭文字
イニシャル
S.A.S. - Those are the initials for victory.
海外各誌レビューでも大絶賛！
9月発売予定
TALONSOFT
Hidden and Dangerous ©1999 Illusion Softworks 'Hidden and Dangerous' and 'Illusion Softworks' are trademarks of Illusion Softworks. All rights reserved.
'Take 2 Interactive Software' and 'Talonsoft' are trademarks of Take 2 Interactive Software. All rights reserved. Published by Talonsoft, a division of Take 2 Interactive Software.
0268(38)1561
販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社

ワイヤレスだからパソコン間のネットワークが自由自在。

TAとパソコン間をワイヤレスにすることで、パソコンの設置場所が思いのまま。
さらに、複数のパソコンでファイルやプリンタの共有も可能になります。

ワイヤレス TAアダプタ **MN128-WTA** 標準価格23,800円（税別）

■お問い合わせは 株式会社 エヌ・ティ・ティ エムイー
●インフォメーションセンター　〒100-0004　東京都千代田区大手町2-2-2
TEL 0120-128064　FAX 0120-128194
●ホームページ　http://www.ntt-me.co.jp/

ME（私）におまかせください

FIM
WORLD CHAMPIONSHIPS
THE OFFICIAL
FIM WORLD ROAD RACING CHAMPIONSHIP
GRAND PRIX RACE SIMULATOR
GP500
英語版 完全日本語マニュアル付
WINDOWS® 95/98
10.15 ON SALE
¥7,800（税別）
■ 1998年レース開催サーキットを全て網羅
■ ドゥーハン、ビアッジ、クリヴィーレ等、全チーム・全ライダーが実名で登場
■ 最新AIにより、全ライダーの特徴、ライディングスタイルを完璧に再現
■ 精巧・緻密な超美麗・最先端グラフィック
■ GPライダー・ケニーロバーツJr監修によるリアルな挙動
■ ルーキーモードにより、初心者でもプレイ可能
■ 最大16人のマルチプレイ機能
"実際のレースと同じ量のアドレナリンが吹き出した。最高にリアル!"
——— ケニー・ロバーツ Jr / GP500ライダー（TEAMスズキ）・ゲーム監修
世界初、FIM完全公認、GP500遂に登場! 伝説のF1シミュレーション「ワールドサーキット」シリーズを生んだ
マイクロプローズが放つ精密極まるバイクレースシミュレーション。日本人ライダーの大活躍により、ますます盛り上がる
GPサーカス。世界最強の加速能力を持つモンスターマシンを操り、ワールドチャンプを目指せ!!
発売元:株式会社マイビック
〒112-0002 東京都文京区小石川1-12-14 日本生命小石川ビル5F TEL 03-5805-3629（ユーザーサポート）（祝・祭日を除く月～金曜日 13:00～17:30）
ホームページアドレスが変わりました。
販売元:ツクダシナジー株式会社
MICRO PROSE
HASBRO Interactive

ファンタジー3Dアクションの傑作がついに日本に登場

9月22日に発売された3Dアクション「HERETIC Ⅱ」。SME・インターメディアが発売する海外製パソコンゲームの第2弾である。奥深い世界観に加え、派手な魔法や多彩なアクションで、アメリカで大人気になった作品だ。

PR

美麗なグラフィックと操作性の良さでプレイヤーを魅了するファンタジー3Dアクション「HERETIC Ⅱ」。このゲームの魅力をいくつか紹介しよう。

HERETIC Ⅱ 英語版 完全日本語マニュアル付き

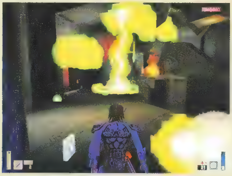
発売／販売元 SME・インターメディア　価格 7,800円(税抜き)

動作環境

O　S：Windows95／98
C　P　U：3Dアクセラレーターカード使用時　Pentium 166MHz以上
3Dアクセラレーターカード未使用時　MMX Pentium 200MHz以上
メモリー：32MB以上(64MB以上推奨)
CD-ROMドライブ：4倍速以上
HD容量：360MB以上
サウンド：SoundBlaster互換
ビデオ：800×600ドット以上表示可能なDirectX対応のビデオカード必須
そのほか：マイクロソフトフォースフィードバック対応

1 ファンタジーの世界を見事に表現した最高のグラフィック

HERETIC Ⅱはファンタジーの世界を舞台にしたアクションゲームだ。こういったファンタジー系のゲームでは非常に重要な要素となる魔法を、3Dでダイナミックに描写している。沸き立つ雷雲で相手を撃つ"嵐の弓"や、不死鳥を放ち、相手を業火に包む"フェニックスの弓"など、流麗かつ美しい攻撃魔法を数多く使用することができる。また、魔法だけでなく、マップの構造とテクスチャーデザインも最高の出来だ。雄大な古城から、怪しい魔くつの雰囲気まで、さまざまなシチュエーションを3Dでうまく表現している。なお、HERETIC Ⅱは、Voodooシリーズなど、いろいろなタイプの3Dアクセラレーターに対応している。なくてもじゅうぶん楽しめるが、それらを使えばさらに高解像度で高速にプレイすることが可能になる。



雷雲から雷が落ちたり、炎が不死鳥をかたどったりと、魔法攻撃のグラフィックは迫力満点だ

2 簡単な操作で多彩なアクションが繰り出せる

装備中の武器とアクションの組み合わせで、いろいろな技を出すことができる

グラフィック以外にも注目したいのが、キャラクターのアクション面だ。HERETIC Ⅱには、大ヒットゲーム「トゥームレイダー」シリーズに引けを取らないほど、豊富なアクションが用意されている。それでいて、視点はキャラクターの動きが見やすいビハインドビューなのだ。そして、マウスでビューを動かし、キーボードでキャラクター移動を行うQUAKE系の操作方法をデフォルトで採用している。そのため、非常にレスポンスが良く、どのアクションゲームよりも操作がしやすい。

3 さまざまな仕掛けで飽きさせない充実のシングルプレイ

このタイプの3Dアクションでは、"扉を開けるスイッチ探し"がシングルプレイのメインとなり、中だるみすることがしばしばある。HERETIC Ⅱも基本的には同じ流れをくんでいるが、各面に中ボスや大ボスを多数用意して、プレイヤーを飽きさせない。レーザー兵器のような鋭い光の魔法で攻撃してくる魔術師との一騎打ち、コロシアムで行う巨大な恐竜との死闘など、緊迫感のあるボス戦が体験できるはずだ。なお、付属のマニュアルには、シングルプレイのヒントが満載されている。先に進めなくなったときに大いに役立つはずだ。

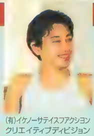
シングルプレイ最大の魅力はやはりボス戦。迫力ある魔法攻撃に圧倒されるな

4 インターネット対戦では魔法による攻防が楽しい

インターネット対戦では魔法攻撃への対応がかぎとなる。ただ攻撃するだけでなく、防御魔法もしっかりと使いこなそう

HERETIC Ⅱは、インターネットで対戦も可能。付属のGameSpy Liteを使えば、インターネットに点在するHERETIC Ⅱのサーバーに簡単にアクセスでき、世界中のプレイヤーたちと対戦することができる。HERETIC Ⅱの対戦はほかのアクションゲームと異なり、防御系の魔法を使った戦いが面白い。相手の攻撃をリフレクト(反射)して反撃したり、相手の攻撃が到達する前にワープして別の場所に移動して回避もできる。また、強い相手をひ弱なニワトリにして倒せるなど、普通では考えられないような攻防が繰り広げられる。

翻訳担当者に聞くHERETIC Ⅱの魅力



(有)イケノーサテイスファクション クリエイティブディビジョン デジタルアートディレクター 池野七宇氏

普段はCD-ROMやWebの制作、海外CD-ROMのローカライズのお仕事をされているそうですが、今回HERETIC Ⅱの翻訳に携わった経緯を教えてください。

池野氏(以下、I) 詳しく説明するとややこしくなるので省略しますが、知り合いの会社からの紹介で、HERETIC Ⅱの翻訳を担当することになりました。マニュアルの翻訳及び演出(翻訳原稿に対しての演出)、それと、プロモーション用の映像編集も行っています。もともと昔からパソコンゲームが好きだったこともこの仕事を引き受けた理由です。

パソコンゲームはよくプレイされるのですか?

I 小学生の時には秋葉原に出掛けて、開店から閉店まで、店のパソコンを使って『マイコンBASICマガジン』を片手にプログラムを入力していました(笑)。それからずっとパソコンを使っています。ゲームもよくするのですが、RPGやシミュレーションは面倒くさいので、アクション系ばっかりプレイしています。その中で、印象に残っているゲームは、「MARATHON」「MECHWARRIOR 2」「DOOM」とかですね。ネットワーク対戦ができるようになり、飽きやすい僕でも、人対人の対戦には、どっぷりハマりました。

HERETIC Ⅱはそれらのお気に入りのアクションと比べてどうですか?

I QUAKE Ⅱエンジンを使っていることもあって、3人称視点なのに操作性はグッドです。また、魔法のエフェクトは見ているだけでも面白く、アクションゲームの中でもかなり評価できる作品でしょう。

HERETIC Ⅱのマニュアルにはヒントも掲載されていますね。

I マニュアルには、このゲームの奥深いファンタジー世界に関するたくさんの情報がありますし、ヒント集を参照してもらえれば、かなりスムーズにゲームがクリアできるはずです。

パソコンゲーム関連で、次回はどんな作品を手掛ける予定ですか?

I 今のところ、ありません(笑)。

CD-ROM PREVIEW

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の最新パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とは言え、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。

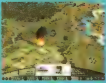
MOBIL1 RALLY CHAMPIONSHIP

レブナント ※このデモ版は開発途中のバージョンのため、製品版の仕様とは異なる部分があります。

GP500

FORCE 21

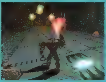
ヨーロピアンエアーウォー



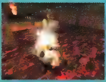
PANZER GENERAL 3D ASSAULT

PEACEMAKER

レリクス ～ザリカーオブオリジン～

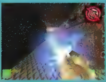


SEED

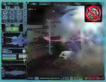


SHADOW MAN

TRAITORS GATE



SKOUT



STAR TREK:STARFREET COMMAND

PRINCE OF PERSIA 3D

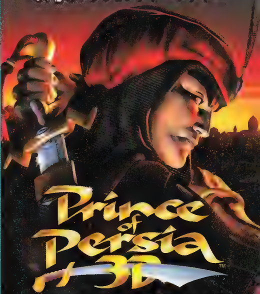
VENOM

マークはネットワークプレイに対応していることを表します。

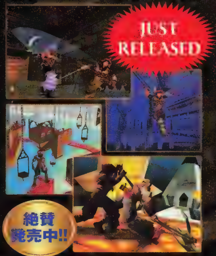
ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。
インストール方法や使い方については、p.144からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

日米同時発売!!

エキゾチックな12世紀のペルシャを舞台とした感動のストーリーと興奮のアクションアドベンチャー



プリンスオブペルシャ3D



Windows®98/95 ¥7,800（税別）

◆全15レベルの広大で美しくエキゾチックな7つの世界には、予測不可能かつスリリングなトラップ、不気味な敵兵などパズル的要素が満載。

◆剣・弓矢・ダブルブレード等、多彩な武器が登場。武器ごとに用意された華麗なアクションが闘いをヒートアップ!

◆30種類以上もの敵キャラクターはプレイヤーの戦闘スタイルを分析して攻撃する人口知能を搭載。

【必要環境】Windows 95/98 MMX搭載の233Mhzペンティアム以上/400MB以上の空きディスク/4倍速 CD-ROM/64MB RAM/16ビット Windows完全互換サウンド/8MB以上のメモリ搭載のPCIまたはAGP3Dアクセラレータ/マウス、キーボード
【推奨環境】Windows 95/98 Pentium II/400MB以上の空きディスク/8倍速 CD-ROM/128MB RAM/Sound Blaster Liveシリーズ/16MB以上のメモリ搭載のAGP3Dアクセラレータ/マウス、キーボード

本製品はDirectX ver6.1(JP)（本製品に同梱）が必要です。また、DirectXが正常に動作しているコンピュータでお使い下さい。尚、本プログラムの動作確認は1999年8月現在におけるものです。これ以降に発表された新機種についてのサポートは行っておりません。また、ショッププラント機、自作機等を含む改造機についても動作の保証は致しかねます。

更に詳しい情報については日本語公式ホームページをご覧下さい
http://www.learningco.co.jp/pop3d

©1999 TLC Multimedia Inc., and its affiliates and licensors, and Jordan Mechner. All Rights Reserved.

製品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係
（受付時間11:00～17:00月～金・祝日休）
TEL.052-760-8777
TEL.03-5342-3483（H11.9.22～H11.12.21までの期間限定サポート）

RED ORB

The Learning Company
For Greater Knowledge

発売元：ザ ラーニング カンパニー株式会社
〒102-0093 東京都千代田区平河町 1-9-5 平河町小泉ビル4F

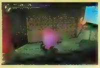
ひとつの世界に、ふたつのファンタジー。

DEWPRISM™
デュープリズム

10.14 ON SALE

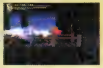
フル3DファンタジックアクションRPG
デュアルショック対応／標準価格：5,800円（税抜）

デュープリズムが、必要なんだ。



心やさしい男の子ルウは、3年前、突如現われた謎の怪人「死の右腕」によって、最愛の姉クレアの命を奪われてしまいます。悲しみにくれるルウの耳に入ったのは「遺産」にまつわる話でした。それは死者をもよみがえらせる、究極のマジックアイテム＝デュープリズム。それはひと筋の希望。ルウは、巨大な斧アーク・エッジとモンスターに変身できる特殊能力を武器に、この広い世界に旅立ちます。

デュープリズムが、欲しいのよッ!



わがままな女の子ミントは、東天王国の王女。でもその性格がわざわいして妹のマヤに王位継承権を奪われてしまいます。国を追い出された彼女は、究極のマジックアイテム＝デュープリズムを手に入れて妹に仕返しし、ついでに世界を征服しちゃえ、と思うのでした。ミントの武器は、ふたつのリング＝デュアルハーロゥと、強力な魔法。あふれるパワーに巻き込まれ、周囲は大メーワクなのだが…。

SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
スクウェア ユーザーサポート PHONE 03 5496 7117（月～金 10:00～18:00 祝祭日は除く） スクウェア ホームページ（デュープリズム）http //www.square.co.jp/"dp/
©1999 スクウェア "マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です

このソフトはコンビニエンスストアでも販売しております。
左記の4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

ULTIMA ONLINE
THE SECOND AGE
Are you with us?
新メッセージシステムと、
新規ユーザー用特別クエストを
追加して新登場。
国内サーバー増設決定！
ますます進化する
ウルティマ オンライン
進化を続けるオンラインRPG
ウルティマ オンライン ザ・セカンド エイジ
ウルティマ オンライン 日本公式ホームページ http://www.japan.ea.com/uo
発売以来、数10万人がプレイを続けるウルティマ・オンライン。
衰えることのない人気の秘密は、
ウルティマ・オンラインが日々進化を続けているからかもしれません。
ログインするだけで自動追加される新機能。毎日起こる新たなイベント
そして、数千人ものプレイヤーたちが同時に繰り広げる冒険の数々。
今もこの広大なブリタニア大陸のどこかで、
見知らぬ人々が出会い、
未知の土地へむけて冒険が始まろうとしているはずです。
あなたの冒険が世界を創る、それがウルティマ・オンラインの進化です。
ウルティマ オンライン
ザ・セカンド エイジ
サーバー接続30日間無料
Windows®98/95版
新価格、新パッケージで、
10月1日発売
定価5,800円（税別）
ウルティマ オンライン
ゲームタイム 2
90日間プレイ専用クーポン
価格4,800円（税別）
※「ゲームタイム2」を使用するためには「ウルティマ オンライン」（別売）または「ウルティマ オンライン ザ・セカンド エイジ」（別売）が必要です。
※「ゲームタイム2」取扱店は、ウルティマ オンライン 日本公式ホームページをご覧ください。弊社ホームページにて通信販売もおこなっております。
■動作環境
エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社
〒141-0021 東京都品川区上大崎
商品に関するお問い合わせ UOホットライン Tel: 03-5436-6497
trademark or registered trademark of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All other trademarks

SQUARESOFT
やりこみすぎて眠れない夜がはじまる。
デジキューブ。
ULTIMANIA
聖剣伝説アルティマニア、知られざる物語へむけていよいよ発売。
聖剣伝説 LEGEND OF MANA ULTIMANIA（アルティマニア）
9月30日発売予定
○アルティマニアシリーズ史上最大の608P！ ○全11章、「サボテン君」や「草人」といった登場キャラクターや「マイホーム」「ドミナの町」などランドアイテムを図鑑形式で楽しく紹介。○ランドメイクシステム講座や果樹園運用マニュアルなどうれしいテクニックがもりだくさん。○全ストーリー、全アイテムはもちろん設定資料までも収録した今世紀最後の芸術的攻略本、堂々完成！
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
レジェンド オブ マナ
ファイナルファンタジーVIII メモリアル アルバム
“Wish you were here” 本体価格／2,000円(税別)
好評発売中
夢のようなビジュアルとテキストで贈る、切ない2人のラブ・ストーリー。収録点数は約2,000枚の画面写真と、約100編におよぶ美麗なCGムービー、ゲーム中のキャラクター・メッセージをそのままで掲載した強烈なライブ感。アルバムをめくるたび、FFVIIIがよみがえる！
サガ フロンティア2 メモリアル アルバム
“The legacy left eternally” 本体価格／1,800円(税別)
好評発売中
戦乱は長きに渡り、英雄達はその意志を継承者に託して世を去った。若者達は乱世に身を投じ、信ずるもののためにその血を流す。そんな生と死の繰り返しによって創られたサンダイル愛憎の歴史を、ゲーム中のテキストとビジュアルでドラマチックに完全再現！

DigiCube
聖剣伝説アルティマニア、
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
マグネットパズルブック
○世界初のマグネット式パズルで、聖剣ワールドを
好きな場所にメイキング。○マス目を組み替えて何度
をモチーフとしたカレンダーとしても楽しさ満載。○パズル
ピースをメモ止めに使って、うっかり癖もラクラク解消。
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
ポストカードブック 本体価格／1,000円（税別）
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
オリジナル・サウンドトラック
SSCX-10034（2枚組） 価格／2,718円（税別）
最強の本と音楽、続々登場。
◎書籍の問い合わせ先は、
(株)デジキューブ ブックセンター
03-3444-5765
(月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく)
http://www.digicube.co.jp/
スクウェア公式 デュープリズム秘密の遺産攻略本 by DigiCube
10月14日発売
デュープリズム オリジナル・サウンドトラック
11月20日発売予定

第2回Network Game

より多くのプレイヤーに最も愛されたネットワークゲームはどのタイトルか？

良質なゲームタイトルが続々とリリースされた1999年 その頂点に立つゲームはあなたが選ぶ！

今回で第2回目となるNetwork Game of the Year。ネットワークゲームの魅力と可能性を評価し、その面白さを広く知らしめることを基本理念として、Play Onlineが創設した賞である。「ULTIMA ONLINE」が大賞に輝いた前回から1年、大きなうねりとなったネットワークゲームの人気はとどまることを知らず、多くのプレイヤーを熱中させるタイトルが次々にリリースされてきた。膨大なタイトル数から厳選されたノミネート作品の中で、第2回のNetwork Game of the Yearの栄冠に輝くのは果たしてどのタイトルになるのであろうか？　真に優れたネットワークゲームを高く表彰するためにも、皆さまからの応募投票を求めたい。

第1回NGYタイトル

Network Game of the Year
ULTIMA ONLINE

3Dシューティング：アクション部門	QUAKE Ⅱ
3Dシューティング：フライト部門	FORSAKEN
RPG部門	DIABLO
シミュレーション部門	Age of Empires
フライトシミュレーション部門	F-22 エア・ドミナンス・ファイター
レース部門	MOTO RACER
アクション部門	電脳戦機バーチャロン
ノンジャンル部門	ポストペット
ベストグラフィック部門	UNREAL
ベストサウンド／ミュージック部門	DIABLO

of the Year

ノミネート基準と審査方法

本誌1998年11月号から、1999年10月号までにかけて掲載されたマルチプレイ対応のゲームタイトルの中から(シングルプレイ部門は除く)、編集部でノミネート作品を選出し、その中から最も優れたネットワークゲームを選出する。ノミネート作品から、読者投票(アンケートはがき、本誌ホームページからのオンライン投票)と審査員投票(本誌編集部員)によって審査を行い、得票数が最も高いものが各部門の大賞に選出される。また、全ノミネート作品の中からネットワークゲームとして優れたタイトルを一つ選出し、最も得票数が多いものへNetwork Game of the Yearの称号を授与する。読者投票の締め切りは1999年10月31日とし、受賞作品の発表は本誌2月号(12月24日発売号)にて行う。

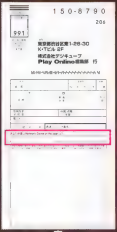
読者投票方法

読者投票には2通りの方法がある。投票してくれた読者の中から抽選で100名の方に、Play Online特製グッズをプレゼントするので大いに参加してほしい。

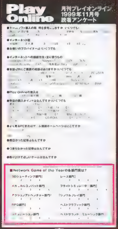
アンケートはがき

アンケートはがきの表には、Network Game of the Year(大賞)として、全部門のノミネートから一つのタイトルだけを選び、そのタイトル名を記入する。

アンケートはがきの裏には、各部門ごとに、ノミネートタイトルから一つを選び、そのタイトルの番号を塗りつぶす。


150-8790
206
991
東京都渋谷区東1-26-30
K・Tビル 2F
株式会社デジキューブ
Play Online編集部 行

表


Play Online
月刊プレイオンライン
1999年11月号
読者アンケート

裏

本誌ホームページからの投票

Network Game of the Yearのホームページ(http://www.play-online.com/NGY2/)から、各部門ごとにノミネートタイトルから一つを選択する。また、最後の欄には全部門のノミネートから一つのタイトルだけをNetwork Game of the Year(大賞)に選び、スクロールバーで選択する。住所・氏名・電子メールアドレスも忘れずに記入のこと。

ノミネートタイトル

アクション <3Dシューティング部門>
ALIENS VERSUS PREDATOR
HALF-LIFE
SiN
TRIBES

<メカニカルコンバット部門>
DESCENT 3
HEAVY GEAR II
MECHWARRIOR 3
STAR WARS X-WING ALLIANCE
Urban Assault

<アクションアドベンチャー部門>
DELTA FORCE
HERETIC II
HIDDEN&DANGEROUS
RAINBOW SIX

<フライトシミュレーター部門>
Combat Flight Simulator
F-22 LIGHTNING 3
F-22 TOTAL AIR WAR
FALCON 4.0
FIGHTER SQUADRON
WWII FIGHTERS

<ベストグラフィック部門>
DESCENT 3
EVERQUEST
FIGHTER SQUADRON
セガラリー 2
ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス

<RPG部門>
BALDUR'S GATE
DARKSTONE
EVERQUEST
ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE

<シミュレーション部門>
Age of Empires:The Rise of Rome
RAILROAD TYCOON II
ダンジョンキーパー 2
信長の野望 インターネット
ポピュラス ザ ビギニング

<レース部門>
Colin Mcrae RALLY
Midtown Madness
MOTO RACER 2
セガラリー 2
ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス

<シングルプレイ部門>
THIEF:THE DARK PROJECT
シムシティ3000
スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス
電車でGO!2 高速編
トゥームレイダー 3

<ベストサウンド ミュージック部門>
ALIENS VERSUS PREDATOR
EVERQUEST
HALF-LIFE
KINGPIN:LIFE OF CRIME

海外ゲームの最新情報を

「TEAM FORTRESS 2：BROTHERHOOD OF ARMS」は、「HALF-LIFE」で有名になったVALVE社が開発中の新作タイトルだ。ミリタリー系の3Dシューティングで、HALF-LIFEとは一線を画したチーム戦が主体のゲームとなる。そして、「Flight Simulator 2000」は、ご存知人気フライトシミュレーターシリーズの最新作。前作から格段に進化し、よりいっそう本物の飛行機の操縦感覚に近づいた作品に仕上がっている。これらの話題を中心に、今月もアメリカ発の最新ネットワークゲームニュースをどこよりも早くお届けする。

TEAM FORTRESS 2 :BROTHERHOOD OF ARMS

1998年度のさまざまなゲーム賞を制覇し、1999年3月に行われたGDC（Game Developers Conference）でも、大賞からベストサウンドまでの七つのカテゴリーで受賞するという前代未聞の偉業を成し遂げた「HALF-LIFE」。まさにゲーム界の『タイタニック』と言えるだろう。その技術を応用して制作されているのが、「QUAKE」で人気だったモジュールをQUAKE Ⅱエンジンで復活させた「TEAM FORTRESS 2」なのだ。

TEAM FORTRESS 2は、最大32人までのチームを編成し、敵チーム（この場合は1チーム16人）、もしくはコンピューター操作のBotチームと戦うミリタリー系の3Dシューティングである。アドオンソフトではないので、HALF-LIFEをインストールする必要はなく、初心者のためにシングルプレイでの練習用マップも用意されている。

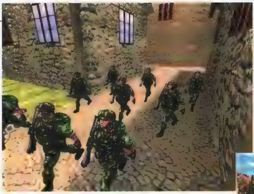
使用できるキャラクター（Class）は数多く、Marine、Commando、Heavy Infantry(Machine Gunner)、Scout(Ranger)、Sniper、Spy、Commander、そして非戦闘系では、Medic、Engineer、Officerなどと多岐にわたる。これらのClassをバランスよく編成し、マップごとに指定されたミッションをクリアしていくのだ。大型兵器を破壊できるが援護の必要なCommandoや、チームのモラルを向上させるOfficerなど、ほかの3Dシューティングとは違って、それぞれのClassに強烈な個性を持たせている。

「QUAKE WORLD」以来、インターネットを介した3Dシューティングのチーム対戦では、個人の技能に任せた陣地の奪い合いというのが基本であった。敵の行動パターンを想定して、いかにマップを掌握し続けるかというゲームだったのである。ところが、TEAM FORTRESS 2では、非戦闘系ユニットが使用できることでも分かるように、いかに味方をサポートするかという、いわば協調性や社会性を前面に押し出した、一種のRPG的な側面を持ち合わせているのである。

このゲームには、タンクやジープ、アパッチまでもが登場し、もちろん、プレイヤーがある程度コントロールできる。歩兵団が前面から攻撃して敵を引き付けている間に、アパッチで後方に回って、取り囲まれた味方のSpyを救助する、などといった連携がとれるようになるのだ。

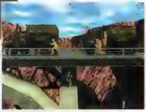
ここが注目ポイント!

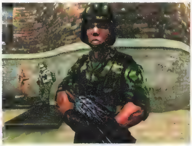
HALF-LIFEで採用したSkeletal Animation技術をさらに進化させ、Parametric Animationという技術を使用している。顔の向きを変えたり、キャラクターの運動力やコンディションに従って走り方や歩幅までもが変化し、さらに人間臭い動きを可能にしている。



クローン人間の大行進……ではないが、敵の陣営を掌握すれば、このような行軍もできるのだろうか。もっとも、TEAM FORTRESS 2では、同じClassばかりで編成されたチームが勝つことはまずないだろう

TEAM FORTRESS 2：BROTHERHOOD OF ARMS	
ジャンル	：3Dシューティング
開発元	：Valve社
発売元	：Sierra Studios社
アメリカ	
発売時期	：2000年1月
日本	
発売元	：イマジニア
発売時期	：2000年春
ネットワークサポート	：TCP/IPで最大32人まで

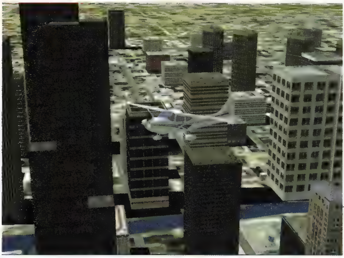




やみに紛れて敵地に潜入するSpy。本文で紹介したClass以外にも、インストラクターというClassがあり、初心者プレイヤーと同一画面を見ながら、特訓することが可能になるらしい

最速紹介!!

Flight Simulator 2000



高層ビルが立ち並ぶシカゴの街。ビルの屋上のテクスチャーにもバリエーションがあるのが分かるだろう

Flight Simulator 2000	
ジャンル	フライトシミュレーター
開発元	マイクロソフト
アメリカ	
発売元	マイクロソフト
発売時期	1999年11月
日本	
発売元	マイクロソフト
発売時期	今冬
ネットワークサポート	あり

同シリーズのファンには見慣れたシカゴのオハラ空港の滑走路風景。メーター類は、好みに応じて位置変更することもできる

「Flight Simulator 2000」(以下、FS2K)は、視覚的には前作から一新させたとは言い難いものの、データ量に関しては、ほかのゲームの追随を許さないほどのボリュームになっている。航空年鑑『NavData』を出版しているJeppesen社と提携し、「Flight Simulator 98」でカバーされた2000の空港から、一気に10倍以上となる2万強の空港データを取り入れているのだ。そして、極限までリアリティーを追求するため、世界中の気象データをリアルタイムでダウンロードすることが可能になると、開発者は説明する。つまり、飛行中の各地点の天候が、今起こっているそのままの状態でコンピューター上に再現されるのである。テクスチャーは16ビットに対応し、コクピットはすべて描き直されている。また、ビルの屋上部分にまで注意が払われ、細かい描き込みがされている。

スタンダードバージョンとプロフェッショナルエディションと呼ばれる2種類のパッケージが発売予定であることは、すでに8月号でもお伝えしているとおり。スタンダードバージョンでは、ハイレゾリューションで街並みが描かれた、シカゴ、ニューヨーク、サンフランシスコ、ロサンゼルス、ロンドン、パリの6都市が、プロフェッショナルエディションでは、それに加えて、シアトル、ボストン、ワシントンDC、ベルリン、ローマ、そして東京の計12都市が再現される。また、フライトモデルも従来の9機種に加え、Concorde(コンコルド)とBoeing(ボーイング) 777-300という大型旅客機の2機が、そして、プロフェッショナルエディションには、さらにMooney BravoとKing Air 350の2機が追加される予定だ。プロフェッショナルエディションでは、これらの新要素のほかに、機体特性やコクピットパネルをカスタマイズできるエディティングツール機能も装備される。Flight Simulator 98の追加パックなどにも対応し、プロのインストラクターのサポートを受け、パイロットとしての証明書が授与されるモードもあるらしい。

ここが注目ポイント!

Flight Simulatorのファンは数百万単位と大規模なだけに、ソフトウェアモードも含めて、幅広いスペックのマシンに対応させようと制作者側は考えている。また、インテルのインターネットストリーミングSIMD拡張命令のサポートもすでに表明しており、テクスチャーや天候効果もずいぶんと向上しているのだ。

HALO

Japan Premiere

E3後に発表されたゲームの中で最大の注目作とも言えるのが、「MYTH」シリーズでおなじみのBungie Software社制作の「HALO」(Windows／Mac用共に開発中)である。1999年7月にニューヨークで開催されたMacworld Expoにおけるスティーブ・ジョブズ氏の公演で正式に発表されたのだが、観客からは始終感嘆の声が沸き起こっていたという。

この段階でゲーム性を判断することは難しいが、グラフィックに関して言えば、次世代PlayStationの発表で勢いを失いかけたパソコンゲーム業界に、これからどんな道筋をたどっていくのかをはっきりと定義している。数年前のパソコンゲーム低迷期に登場した「DOOM」になぞらえるメディアもあるようだ。MYTHでも見せたメッシュを使った地形テクスチャーは非常に美しく、薬きょうの飛び散るアニメーションやタンクが雑草を踏みつぶしていく描写など、細かい部分まで丁寧に表現されている。照明効果はすべてパーティクルベースで、砲煙や土砂の一つ一つに至るまでが、環境や日光の状況に合わせて色彩や光の反射具合を変えるのだ。

現在分かっているストーリーは、サイボーグのキャラクターを操って、エイリアンの侵攻を阻止するためにゲリラ的な活動を続けるということだけだ。地球ではなく、遠く離れた星系が舞台になるというから、地球人は文明を発展させて宇宙開拓に乗り出しているのであろうか。

このゲームでは、タンクやヘリに搭乗して敵を攻撃することもできるようだ。もっとも、開発はマルチプレイモードから始められているらしく、シングルプレイのストーリー部分などの仕様は、今後もどんどん変更される可能性はある。

ミサイルの煙が驚くほど美しく、ここまでくるともう現実世界よりもきれいに見える。独立系デベロッパーとして知られるBungie Software社だが、この作品で超一流に脱皮しそうな気配がする

ここが注目ポイント!

マルチプレイモードでは、チーム戦が基本になる予定で、「TRIBES」や「TEAM FORTRESS」の雰囲気に近くなると予想される。仲間にジープの運転を任せ、自分は後部に取り付けられたマシンガンで敵を撃ちまくることもできる。また、プレイヤーが望むのなら、パイロットとしての経験を積むことだけに専念できるようだ。

HALO
ジャンル：アクション
開発元　：Bungie Software社
アメリカ
発売元　：Bungie Software社
発売時期：2000年中
日本
発売元　：未定
発売時期：未定
ネットワークサポート：あり

DELTA FORCE 2

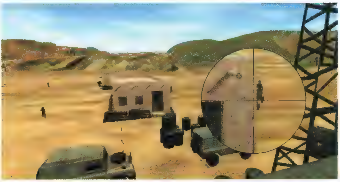
アメリカ軍特殊部隊を率いて数々の難局を切り抜けていく「DELTA FORCE」の最新作。マルチプレイでの技術の向上が顕著で、開発元のNovaLogic社が運営するNOVAWORLDに対応し、最大50人までが戦闘に参加できる。また、同社が開発したVOICE-OVER-NET技術にもいち早く対応し、音声で仲間とコミュニケーションできるようになる。アメリカでの宣伝文句が、「タイプ打ってたら殺られちゃうぜ」なのである。

前作のシングルプレイでは、ストーリーの欠如が批判されていたが、本作では、目的のあるミッションと物語の流れが感じられるキャンペーンが用意される。ストーリーの詳細は発売直前まで公表されないようだが、北アフリカの砂漠地帯から始まって、最終的にはロシアが舞台となるようだ。

「DELTA FORCE 2」は、今後発売されるNovaLogic社の作品のかなめとなる“Voxel Space 32”グラフィックエンジンを採用している。これは、地形などの制作において、ポリゴンより滑らかに仕上げることができる“Voxel”の技術を取り入れたエンジンで、ビジュアル面で多彩な表現が可能になる。雨、雪、霧などの気象効果も使用されるのだが、これらのエフェクトがほとんどゲームスピードに影響を与えないのは、このVoxel技術のおかげと言っていいだろう。さらには、地面に生える草までもが表現され、この茂みに隠れながら、ほふく前進したり、敵を狙撃することが可能となる。

また、リアリティーを追求するために風の要素も採用している。スナイパーモードを使った遠方射撃なら、風速や方向を目算しなければならない。

DELTA FORCE 2
ジャンル：コンバットアクション
開発元　：NovaLogic社
アメリカ
発売元　：NovaLogic社
発売時期：1999年10月
日本
発売元　：マイクロマウス
発売時期：1999年11月
ネットワークサポート：最大50人まで



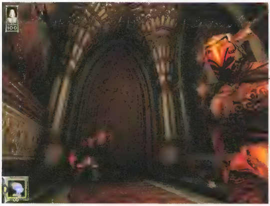
スナイパーモードは、右中央にクローズアップが表示されるようになっている

ここが注目ポイント!

マップ上に配置された武器庫は非常に重要な施設の一つである。ここに進入すれば、銃弾の補給ができたり、ミッション途中で新しい武器にスイッチすることが可能となる。しかし、敵の攻撃で武器庫がふっ飛ぶこともあるので、この施設が戦略的なポイントになることは間違いないだろう。

Japan Premiere このアイコンは本誌が単独入手したニュースに付けています。

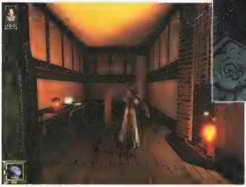
THE WHEEL OF TIME



このモンスターは、やみ王側のトロロークという化け物で、小説に描かれているように、くちばしや角のあるものなど数種類がそのまま登場する。背景のテクスチャーは、マニアックなほどのディテールで描かれている

THE WHEEL OF TIME

ジャンル	：戦略アクション
開発元	：Legend Entertainment社
アメリカ	
発売元	：GTインタラクティブ
発売時期	：1999年10月
日本	
発売元	：ソース
発売時期	：1999年10月
ネットワークサポート	：最大4人まで



全世界で合計1000万部以上も発行されている大人気のファンタジー小説シリーズ『THE WHEEL OF TIME』。ハヤカワ書房から、『時の車輪』シリーズとして訳書が出版されているので、ご存知の方もいるだろう。その世界観をベースに、アクション、アドベンチャー、ストラテジーなどの要素をうまく融合させて作り上げたのが、このタイトルである。

小説の本筋は、天地創造のころより繰り返されてきた光とやみの戦いが、予言どおりに登場した竜王（現人神）と名乗る青年、ランド・アル＝ソアの台頭で、最終局面へと進行していくというものである。このゲームでは、ライセンス契約上、小説のキャラクターがほとんど登場せず、小説の時代から80年前の世界が舞台となっている。主人公となるのは、数千年もの間、やみ王ダークワンとの決戦に備えてきた魔女軍団アイズ・セダーイに属する、エレイナという女性である。近年、ダークワンを封印していたいくつかの護符が破られているのが発見され、エレイナはその真相の解明と護符の回収に乗り出すである。

このストーリーからも想像できるように、攻撃ばかりでなく、この護符を守り抜くこともゲームの目的となる。使用できる魔法は、小説に登場するものが多く再現されるが、中には、普段はうろついているだけの球体だが、敵を見つけ次第攻撃するものや、敵からの攻撃を防ぐためのシールド魔法などもある。

マルチプレイも“守って攻める”という一風変わったゲーム内容になる。“シタデル”と名付けられた自分の城を築いて、僕や護衛を配置したり、トラップを仕掛けたりする。その合間に、互いに護符を取り合うのだ。シングルプレイに登場する敵役フォーセーケン（やみ王直属の部下）、光の子（パラディンで構成される私設警察団）のリーダー、光でもやみでもない一匹おおかみのハウンドと呼ばれるなぞの男の3人でもプレイすることが可能だ。

ここが注目ポイント！

UNREALエンジンを24ビットテクスチャーに対応させ、エンジン持ち前の映像美を最大限に生かしている。それに加えて、ドット単位で光の明暗を計算するパーティクルシステムや、雨や雪などの気象効果なども採用している。また、「UNREAL TOURNAMENT」で使われているネットワーク技術も取り入れているのだ。

アメリカ政府開発によるネットワークエンジンRTIMEが動き出した

1999年8月6日、RTIME社と、Strategic Simulations社（以下、SSI）を傘下に治めるMindscape Entertainment社（さらにこの会社は、バービー人形で有名なマテルに属する）は、RTIME社の開発するRTIMEインタラクティブネットワークエンジン（以下、RINE）を使用して、二つの異なるゲームを同じ“サイバーバトルフィールド”で対戦させることを発表した。

10年ほど前にアメリカ政府は、2億5000万ドルもの資金をかけてクライアント／サーバーベースのSIMNETネットワークエンジンを開発した。その技術は湾岸戦争のトレーニングにも使用されたという。1997年になって、この担当技術者が一般向けに改良したのがRINEであり、効率よくデータの送受信を行なうことが可能である。RINEは、リアルタイムでのコミュニケーションを実現する“RTIMEコミュニケーションエンジン”、アクセススピードの比率調整をする“RTIMEブロードバンドエンジン”、ビデオ画像から音声までの双方向ストリーミングに対応した“RTIMEマルチメディアエンジン”、そして、数千人規模の同時アクセスを可能にする“RTIMEクラスターエンジン”の四つのコンポーネントから成る。「TUROK 2：SEEDS OF EVIL」や「SPEC OPS：RANGERS LEAD THE WAY」も、このネットワークエンジンを基に制作されており、その能力はすでに実証済みと言えるだろう。

今回は、このRTIME社の技術をさらに進化させ、SSIの外部開発チームであるAeon Electronic Entertainment社の潜水艦戦略シミュレーション「SILENT HUNTER Ⅱ」と、Ultimation社の艦隊戦略シミュレーション「DESTROYER COMMAND」という二つのまったく異なるゲームを、同じサーバー上の戦場で対戦できるようにしたというのである。別々に開発されていたゲームが、このように同時に対戦できるようになるのはこれが初めてとのこと。RINEの導入は、4週間から6週間という短時間で完了するという。

SLILENT HUNTER Ⅱ

世界で35万本出荷した、潜水艦ゲームとしては異例のヒット作の続編。今冬発売予定で、ゲームデザインは前作の優れた部分を継承しつつ、美しいグラフィックによってさらにリアルに“海の忍者”を演出している。日本ではマイピックから発売される予定

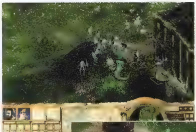
Japan Premiere

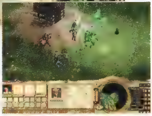
INVICTUS : IN THE SHADOW OF OLYMPUS

ギリシアの叙事詩人、ホメロスが残した『オデュッセイア』にヒントを得て、その後のいきさつをゲーム化したのがこの作品。オデュッセウスの勝利に歓喜した"戦いと知力"の神アテネは、ほかの神々に、「自分の力添えがあれば、どんな人間でも勇者に仕立て上げることができる」と吹聴して回っていた。それを聞いたポセイドンは、自分が負けを知らないことを鼻に掛け、オデュッセウスの成功はただのまぐれにすぎないのだと、アテネに新しい挑戦を呼び掛ける。そして、ここオリンポスの麓にて、人間を巻き込んだ争いが始まる……。

「INVICTUS：IN THE SHADOW OF OLYMPUS」は、パーティーを組んでミッションをこなしていくタイプの、ファンタジーRPGに戦略性を持たせたゲーム。プレイヤーは、アテネに選ばれた新しい実験台として、自分が神の域に達することを目的に冒険を始める。ゴーゴンやハーピーなど、30種に及ぶ伝説上の生き物たちを仲間にできるほか、特殊能力を持った勇者たちの助けを借りることもできる。雨のような弓矢を射掛けるオリオン、地震で敵を揺るがす怪力のヘラクレス、死者を生き返らせてパーティー構成を強化してくれるカドモスなど、ギリシャ神話にゆかりの深いキャラクターが数多く登場するのである。

ユニットはそれぞれ経験値を積んでいくので、プレイヤーにはマネージメントの能力も要求されることになる。陣形を変えることもでき、コンバットモードだけでも非常に奥深い作品となるようだ。3Dの背景に、Voxelベースの2Dキャラクターを重ねるというグラフィックで、ギリシャ世界の細かい描写にも成功している。また、カメラ視点はローテーションやズームがスムーズに行なえるという。あまり聞き慣れない開発元のQuickSilver Software社は、Interplay Productions社の傘下として、実は14年にも及ぶ長いゲーム開発の歴史を持つメーカーだ。最近では、「STAR TREK：STARFLEET COMMAND」を開発しており、かつては、名作「CASTLES」やアクティビジョンの「SHANGHAI」なども手掛けているのだ。





敵を石化させる魔法を使うゴーゴンなど、ユニークな能力を持っているものも多い。敵ユニットにはスケルトンなども登場する

INVICTUS:IN THE SHADOW OF OLYMPUS

ジャンル	戦略RPG
開発元	QuickSilver Software社／14°East社
アメリカ	
発売元	Interplay Productions社
発売時期	未定
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	あり

ここが注目ポイント！

プレイヤーの行動が、後半部分のストーリー展開に影響してくることもあるらしく、NPCのだれと協力するか、だれと戦うかなど、的確な判断をしなければならないという。マルチプレイモードでは、パーティーを組んで協力し合うことも、それぞれのパーティーで戦い合うこともできるようになる。

NASCAR LEGENDS

強化バーやグリルテープなど、車のセットアップは細かくできる。もちろん、自分の好みの配色に車をデザインすることも可能なのだ

日本ではあまりなじみのないNASCARレーシング。レーシングゲームの開発では右に出る者がないと言われるほどのPapyrus Designs社が、NASCARを題材にしたゲームの第3弾「NASCAR LEGENDS」を世に送り出そうとしている。当初うわさされていた「GRAND PRIX LEGENDS」のゲームエンジンとはまったく別の最新技術を用い、グラフィックではDirect3DとGlide、サウンドではDirectSound3DとA3Dに対応している。前作は出来が良かった割りには、DOS版という致命的な時代遅れの代物だったが、これで再びファンも納得のいく仕上がりになるだろう。

1999年度のNASCARウィンストンカップに加え、NASCARブッシュグランドナショナルシリーズを走破することができ、NASCAR公認の28のレーストラックと、45人の公認ドライバーおよび彼らが操縦するレースカーが登場する。グラフィック周りが一新し、特にコクピットからの眺めは、ドライバーシートに本当に座っているかのような描写である。GRAND PRIX LEGENDSではステアリングホイールとそれを握るドライバーの手のグラフィックもあったが、今回はそういう表現が廃止されている。ポリゴン面の一部分だけに反射光を当てるスペキュラーハイライティング効果がよく生かされており、路面に残るタイヤの跡や透明感のあるスモークまでもが非常にリアルに再現されている。多くの車が衝突して、スモークに包まれたときの臨場感は格別である。

NASCARのだいご味は、限られたトラック上でのポジションの奪い合いにあるが、このNASCAR LEGENDSでは敵の車の思考ルーチンが良くできており、プレイヤーがいない状態でも、常時お互い競り合っているという。

ここが注目ポイント！

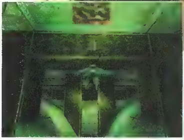
マルチプレイモードは、LANやインターネットに対応し、Papyrus Designs社は無料のマッチメイキングサーバーをプレイヤーに開放するという。ゲームモードがそれほど多いわけではないが、シングルプレイ、チャンピオンシップモード、マルチプレイのほかに、リプレイムービーやドライバーの情報を閲覧できるモードがある。

NASCAR LEGENDS

ジャンル	レーシング
開発元	Papyrus Designs社
アメリカ	
発売元	Sierra社
発売時期	1999年10月
日本	
発売元	未定
発売時期	未定
ネットワークサポート	あり

NEWS Summary

TOMB RAIDER : THE LAST REVELATION

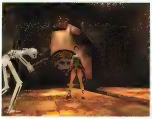


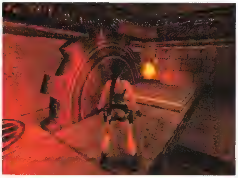
THE LAST REVELATIONのゲームエンジンの開発は、前作発売以前からすでに始まっていたという

ヨーロッパでは社会現象にまでなった「TOMB RAIDER」シリーズ。その第4弾「THE LAST REVELATION」では、おなじみララ・クロフトがエジプトの未発掘のピラミッドに侵入し、古代の悪霊を解放してしまったことから物語が始まる。エジプト神話に絡んだプロットが進行し、2000年に1列にそろうという星の位置がこの作品の重要な要素となるらしい。今回のララの目的は、彼女に降りかかる不吉な運命から逃れ、人類滅亡を阻止するという壮大なものだ。シリーズを重ねるにつれて、主人公の行動範囲が世界中に広がる傾向にあったが、一転して、エジプト国内に的を絞った内容となる。

プレイしてまず気付くのが、カットシーンがゲーム内に統合された形となり、ローディング時間がまったくなくなったことだ。従来のようなリング方式のインベントリーは廃止され、新しくデザインされたインベントリーにはオートマップ機能も備え付けられている。また、アイテムによってはここでくっつけ合わせて強化できるようになる。

グラフィック関連では、スポットライティング機能が追加されたことに加え、光の反射や風景の映り込みを表現できるEnvironmental Mappingや、ポリゴン数を増やすことなくテクスチャーを立体的に見せることを可能にしたBump Mappingにも対応している。ララ自体も最初からモデリングし直したばかりか、新しいアクションを加えて、さらに生き生きと描かれている。





ここが注目ポイント!

今までのシリーズでは、PlayStation版のエンジンを改良したものを使用していたのだが、今回からは独自の技術を駆使して制作されているのだという。それがBump Mappingなどの、3Dアクセラレーターが持つ特性の利用であることは言うまでもない。まだ明らかにはされていないが、パソコン版だけの機能もいくつかあるらしい。

TOMB RAIDER:THE LAST REVELATION

ジャンル	：アクションアドベンチャー
開発元	：Core Design社
アメリカ	
発売元	：アイドス・インタラクティブ
発売時期	：1999年11月
日本	
発売元	：アイドス・インタラクティブ
発売時期	：1999年11月（1999年12月に日本語版発売予定）
ﾈｯﾄﾜｰｸｻﾎﾟｰﾄ	：シングルプレイのみ

アメリカのゲーム業界で起こった気になるニュースを1ヵ月分まとめて紹介する 見逃せない出来事総チェック

8/4　MORTYRの行き着く先は?

フランスの大手ユービーアイ ソフトは、ネットワークに重点を置いたゲームソフトの開発で知られるInteractive Magic社のアメリカでのソフト販売を手掛けることを発表した。さらに、Interactive Magic社の傘下にある開発会社数社との契約も終了した。2000年の第1四半期までに発売されるソフトは6タイトルになる模様で、「SHADOW COMPANY」（1999年10月発売予定、Bohemia Interactive社開発）、「SEVEN KINGDOMS II」（1999年11月発売予定、Enlight Software社開発）などが含まれている。ナチスを扱った3Dシューティング「MORTYR」（Mirage Media社開発）は、ユービーアイ ソフトが低年齢層を対象にしたソフトも供給することから、今回の合意には含まれていない。

8/12　アイドス・インタラクティブがElixir Studios社のソフトを販売

このほど、アイドス・インタラクティブの英国本社は、業界の天才児とも呼ばれるDemis Hassabis氏のElixir Studios社の株式を5%購入し、今後3本のソフトの販売権を取得した。Demis Hassabis氏はケンブリッジ大学在学中にPeter Molyneux氏に師事し、「THEME PARK」のメインプログラマーを務めた。その後はMolyneux氏と共にLionhead Studios社で「BLACK&WHITE」の制作に関わるが、1999年初めに独立して、Elixir Studios社を発足させている。

8/23　RAINBOW SIXのRPG版が開発中

人気のコンバットアクション「RAINBOW SIX」の開発でおなじみのRed Storm Entertainment社は、同タイトルを基にした戦略RPG「SHADOW WATCH」を開発していることを明らかにした。宇宙開発を阻止しようとする一味が登場し、リオデジャネイロや香港が舞台になるらしいが、この記事の執筆段階では詳細はまったく明らかにされていない。

8/31　あと1年でULTIMA ONLINE 2が発売!?

アメリカの業界誌GameWEEK誌において、「SPAWN」のフィギュアなどの販売で知られるMcFarlane Toys社の社長、Terry Fitzgerald氏がインタビューを受けており、その中で、同社はOrigin Systems社と提携し、「ULTIMA ONLINE 2」のフィギュア製作、販売を担当することを公表した。同氏はさらにキャラクターデザイン面でもMcFarlane Toys社が深く関わっており、発売が2000年の9月に設定されていることを示唆している。

8/31　TENが業務内容を一新

オンラインゲームサイトのTEN（Total Entertainment Network）社は、このほどpogo.com社と社名を変更し、サービスも一新させて、家族や女性に焦点を当てたゲームの供給を行なうことを発表した。広告収入を主な資金源にするpogo.com社（http//www.pogo.com/）は、ブラウザー上で遊べるカードゲームや簡単なアクションゲームを無料で公開している。アーケードの名作「BATTLE ZONE」や「PACMAN」に似せたゲームなどもお手軽にプレイできる。なお、業界初のプロリーグとして知られるProfessional Gamers League（PGL）は、引き続きサポートする模様だ。

GEN CON GAME FAIR

EQエクスパンションパックをはじめとする最新
Gen Conで見たファンタジー

1999年8月5日から8日までの4日間にわたり、アメリカはウィスコンシン州のミルウォーキーにおいて開催された、第32回Gen Con。このファンタジーゲームの祭典で紹介された注目の最新ゲーム情報を、いち早く現地からリポートする。

長い歴史を重ねてきたファンタジーゲームファンの祭典

コンピューター業界とはほぼ無縁の地、ミルウォーキーにあるミッドウエストエクスプレスセンター。ほかにはビールとチーズ、野茂英雄が現在活躍するブリューワーズくらいしか見るもののない街だ

1967年に数十人の仲間が集まって、戦争もののボードゲームをプレイしたことから始まったというGen Con Game Fair(以下、Gen Con)。その後、テーブルトークゲームやカードゲームの台頭で瞬く間に巨大化していったGen Conは、今では2万5000人近くのファンが参加する祭典となっている。会場では「マジック:ザ・ギャザリング」(以下、MTG)に興じるデュエリストたちもいれば、お気に入りのカードゲームのTシャツを着た"無償の広告塔"たちもいる。「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」(以下、AD&D)なんかに出てきそうな、中世風の衣装を身にまとうコスプレイヤーも見かけられ、ミルウォーキーはこの週末だけ異様な雰囲気に包まれていた。

このファンの集いを主催するのが、Wizards of the Coast社(以下、WofC社)。日本でも人気の高いMTGの販売元だ。最近テーブルトークゲームの大御所、AD&Dシリーズでおなじみの TSR社を買収し、この分野では破竹の勢いの会社である。トーナメント会場の階上には、中央に城を模倣したWofC社の大きな展示ブースが建てられており、その周りではアニメやレアカード、ファンタジー画家の作品や、中世武器のレプリカなどの即売会が催されている。

しかし、カードゲームやテーブルゲームに限らず、近年のGenConで台頭しつつあるもう一つの勢力が、コンピューターゲーム業界のブースなのである。ここではファンタジー世界を舞台にしたRPGやアドベンチャー、戦略シミュレーションに至るまでの新作を紹介していこう。

上の写真は、現在人気のカードゲーム「LEGEND OF THE FIVE RINGS」に興じる人々。右は、FASA Corporation社の最新ボードゲーム「SHADOW RUN」のデモ風景。ボードゲームをここまで本格的にやるのか、というくらいミニチュアに念を入れるメーカーやファンは多いのだ

EVERQUEST:THE RUIN OF KUNARK

EVERQUEST THE RUINS OF KUNARK

開発元	:Verant Interactive社
販売元	:989 Studios社
発売時期	:2000年3月

展示ブースには、熱心なEQファンたちが多数押しかけていた。圧倒的な人気を集めているEQ。そのエクスパンションパックに対する期待は、やはり相当高いようだ

日本でも人気のある「EVERQUEST」のエクスパンションパックを公開したブース前では、やはり何重もの人垣ができていた。「EVERQUEST: THE RUIN OF KUNARK」の舞台となる第4の島Kunarkは、Feydwerの南に位置している。この島にはIkserと呼ばれる、は虫類系の種族が住んでいる。風に揺れる木の枝や、視界が遮られる濃霧などのグラフィック機能に加えて、より細かく描き込まれたモンスターたちが30種以上登場するという。夜でも道が比較的はっきりしており、地面の凸凹した隆起がはっきりと表現されていた。

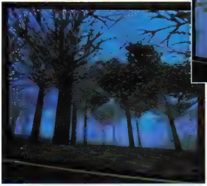
会場で1時間ほどテストプレイしたところ、森林地帯や大砂丘、流れ落ちる滝などの場所があり、タイトルどおり遺跡(ruin)も存在している。確認できた新モンスターには、

- Cocktrice(チョコボのような歩行型の鳥)
- Forest Giant(巨大な裸のピカード船長)
- Giant Leech(縦にうねりながら進む巨大な白黒のヒル)
- Suliking Brute(ドンキーコングのような猿)
- Lycanthrope(Kerraのようなよろいを付けたオオカミ種族)
- Giant Scorpion(砂丘に住む巨大なサソリ)
- Giant Mosquito(大きな蚊)
- 新種のGoblin

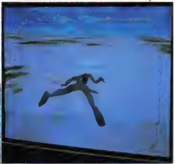
などで、全部で30種類に及ぶ見込みである。新Goblinには、かっこいいデザインのよろいを付けたSharman、Warrior、Workerの少なくとも3種類がいるようで、長い舌をベロベロ出すなどアニメーションも向上している。新しい魔法やスキルなどの追加はないという。また、新しいドラゴンは登場するのかという問いに、開発者は「遠回しな言い方ですが、まだグラフィックはできてませんが登場させる予定はあります、ということにしておいてください」と語った。

島の中央にはNew Civiliseという街が存在している。その外に行くに従って、冒険の難易度も上昇するらしい。つまり、沿岸部に強力な、レベル50以上のキャラクター用の場所が存在しているのである。というのも、この街で新しく作ったプレイヤーキャラクターと、外から進入してくるすでに熟練のキャラクターを考慮してのことなのだ。また、探索できるダンジョンや海底洞くつなど、10ヵ所ほどの名所があるという。

レベルキャップは50以上に引き上げられることが決定しているようだが、どういう方法になるかは未定だ。現在のところは最高75までのレベルと、50以上のキャラクターには新しい称号(WarriorならKnightになるなど)を与えることを検討しているようだ。なお、このエクスパンションパックの値段は15ドル程度と、安価で発売されることになっている。



風に揺れる木々の風景は、戦闘に疲れたプレイヤーの心をいやしてくれるかもしれない



視界を遮る障害物がほとんどなく、見晴らしが良さそうな砂丘。Kunarkでは、バリエーション豊かな地形が見られそうだ。あちこち探索するだけでも楽しめるだろう

情報をスクープ
ゲームのゴールドラッシュ

VAMPIRE：THE MASQUERADE-REDEMPTION

開発元	：Nihilistic Software社
販売元	：アクティビジョン
発売時期	：2000年2月

大人気の同名テーブルトークゲームをコンピューター化したこの「VAMPIRE：THE MASQUERADE－REDEMPTION」(以下、VAMPIRE)は、3人称視点で楽しむ3DRPGである。800年前のプラハからウィーン、ロンドンを経て、現代のニューヨークにまで続く壮大な物語のため、「BALDUR'S GATE」同様に、クリアまでのプレイは100時間程度になると見られている。ゲームそのものは800年間を完全にカバーしているのではなく、チャプターごとに主人公が長い眠りに就くようになっているそうだ。

主人公となるクリストフ・ロマウドは、教会に雇われたヴァンパイアハンターである。その彼がゲームの序盤で吸血鬼の洗礼を受け、やみの世界で引き起こされている部族間の政略に巻き込まれていく。人間でありながら、吸血鬼を退治するために立ち上がった男が、意に反してその門下に取り込まれてしまうのだ。

ゲーム内では、この心のもつれを「ヒューマニティーレベル」というパラメータで表現している。例えば、クリストフは力を付けるためにNPCの血を搾取しなければならないが、死ぬ1歩手前で止めてNPCの死を回避しなければ、野獣へと変ぼうしてゲームオーバーになってしまう。NPCのヘルスバーの減少具合を確かめながら、死の寸前で吸血を止めなければならないのだ。主人公は、人間として最低限の良心をとどめながらも、ほかのヴァンパイアたちとの戦いに明け暮れるのである。

ゲームプレイで特筆すべき部分は、その操作法の簡潔さである。ほとんどマウスのみでキャラクターを操作できる。クリックした場所までキャラクターが移動する仕組みになっているほか、カメラ視点を移動するのも画面の隅にカーソルを合わせるだけで良いし、攻撃も右クリックで照準を合わせるというシンプルさである。

パーティーシステムでは、1エピソードにつき最大4人までのメンバーがゲームに加わってくる。Tabキーの使用で、特定のキャラクターをメインにすることが可能で、後のメンバーはプレイヤーキャラクターに付いて来るし、自動的に戦闘もしてくれる。

もう一つの目玉は、マルチプレイモード。従来のネットワークゲームには無かった、テーブルトークそのままのシステムが採用されることになる。これは、ホストが完全にゲームをカスタマイズできるというもので、エディターを使って作成した、自分だけのシナリオをほかのプレイヤーに供給する。プレイヤーはゲームを進行させる語り部のような存在なのだが、NPCの代わりにほかのプレイヤーと会話することも可能になるというのである。「この場所に隠れている修道女を助けると、このアイテムを与える」といった自分だけのオリジナルストーリーを展開することも可能。プレイヤーがゲームマスターを体験できる仕掛けなのだ。

ストーリーの設定上、ケインを始祖とする吸血鬼の種族は13種存在する。おそらく同族であろうセリーンのちょっとセクシーな口元にも、白いきばがキラリと光っている

このゲームは4人までのパーティー制。第1エピソードでクリストフと行動を共にする仲間たちは、美女セリーナ、大男のエリック、そして小柄だが戦闘能力の高いウィルヘムだ

写真では突っ立っているだけだが、パーティーメンバーは自動的に戦闘に参加してくれる。プレイヤーがメインで動かすキャラクターを変更することも可能だ

カメラ視点の切り替えは非常にスムーズで、どの方向からでも自分のプレイを鑑賞できる

AD&Dの公式ルールが10年ぶりに改訂された！

「すべてのコンピューターRPGの基礎」とも言われる「DUNGEONS＆DRAGONS」が登場して25年。今回のGen Conでは、ちょうど10年ぶりに公式ルールブックが改訂されることが発表され、場内のファンたちを熱狂させた。2000年夏に発売されるこの「サードエディション」では、コアなファンから寄せられた1000項目にも及ぶ意見を生かして快適化されることになり、ハーフオーク、アサシン、モンクなどの職業が復活する。全体的に、キャラクター面での制限が緩和されることになりそうだ。

MTGの世界的成功を受けて、カードゲームも恐ろしいほどの数が出ているが、Presedence社からは「トゥームレイダー」を題材にした作品と、期待の3DアクションRPG「THE WHEEL OF TIME」の原作を扱ったものが出展されており、カードゲームファンを沸かせていた。さらに、アメリカで今最も熱いカードゲーム「LEGEND OF FIVE RINGS」(日本の中世をテーマにした作品)の制作元であるAEG社からは、「7th SEA」と言う大航海時代がモチーフの作品が発表された。ブースに集まった大勢の人数からも、この作品に対するファンの高い期待度が伺えた。

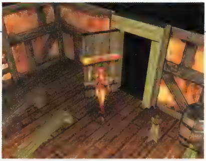
NEVERWINTER NIGHTS

開発元　：BioWare社
販売元　：Interplay Productions社
発売時期：2000年第4四半期

Gen Conで初公開となる、完全ネットワーク仕様のタイトル「NEVERWINTER NIGHTS」は、BALDUR'S GATEでおなじみのBioWare社の最新作。「MDK 2」で開発されたOMENエンジンを使用して制作されている。マルチプレイモードを念頭において開発されたタイトルとしては、同社初の試みとなる期待作である。本作は、「AD&D FORGOTTEN REALMS」シリーズを基に制作されている。1992年には、アメリカンオンラインにおいてテキストベースの同名オンラインRPGが制作されているが（1997年に中止）、BioWare社のバージョンはすべての部分において前作を超えるものとなるだろう。何より当日会場で発表されたばかりの、10年ぶりの更新となるAD&Dサードエディションのルールブックに対応することがすでに決まっているのだ。

街の風景はBALDUR'S GATEと比べてもずいぶんと違うが、マップエディターを使えば、こんな感じの街並みを自分でも作成できるようになる

最大プレイヤー数は、まだ確実ではないにしろ、64人程度の中規模のものになる見込みである。舞台となるのは、ソードコーストの北方地帯で、ネヴァーウインターとルスカンの2都市を挟んだ部分になるという。しかも、製品版にはゲーム制作に使用したタイルセットを供給するため、この世界をモチーフに、かなり自由度の高いカスタマイズが可能になるというのである。


デモで動いていたキャラクターの職業はアサシン。今回のGenConで発表されたAD&D公式ルールにすでに対応している点は特筆ものだ

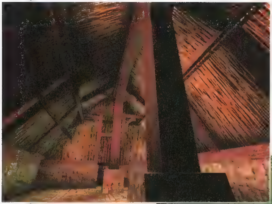
ゲームマスター（ダンジョンマスター）としてのプレイヤーの権限も多く、VAMPIREのように、NPCやモンスターからイベントまでをコントロールできるようになる。つまり、BALDUR'S GATEでBioWare社が試みたテーブルトークゲーム体験の再現を、さらに煮詰めたのがこの作品であると言っても過言ではない。

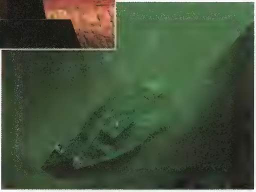
RUNE

開発元　：Epic Games社／Humanhead Studios社
販売元　：Gathering of Developers社（日本ではP&Aより発売予定）
発売時期：2000年夏

ケルト神話のミッドガルドの世界を舞台にした「RUNE」。「UNREAL」で評価されたEpic Games社の3Dゲームエンジンを大幅にチューンアップしたものを使用した、若きバイキングの戦士ラグナーが主人公のアクションアドベンチャーだ。技術面を評価して例えれば、「QUAKE Ⅱ」に対する「HALF-LIFE」。おのを振り回して戦うゲームプレイを例えて言うなら、「HEXEN Ⅱ」のような作品だ。それもそのはず、開発元のHumanhead Studios社は、「HEXEN」や「HERETIC」の制作で有名なRaven Software社にもともと所属していたチームが主要メンバーなのである。

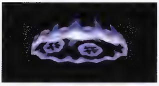
ゲームは3人称視点で進行していく。「HERETIC Ⅱ」にも近い作風だ。1999年のE3で見せていたバージョンは、レベル内をカメラで散策するだけのような代物だったが、今回はアルファ版程度に進化しており、プレイヤーキャラクターやモンスターも登場していた。武器の種類など細かい部分の確認はできなかったが、魔法は一切登場せず、おのと剣にこん棒を加えた、至近距離でのアクションが重視されたものになる。タイトルにも使用されている"ルーン"がどれだけストーリーに絡んでくるのかはまだ黙秘されたままではあるが、ラグナーが一人前の戦士となるための冒険をするストーリーのようだ。登場するキャラクターにはモンスター以外の動物も多数含まれており、海底のレベルではアンコウやクラゲのような生物たちがうごめいている。「どれだけ有機的な風景を作り出すことができるかが課題」と開発者が言うように、海底に横たわる沈没船の木片のささくれ具合まで、ディテールにこだわったアートワークである。


RUNEでは、石壁やメタリックな素材だけでなく、木や土などよりオーガニックなテクスチャーの制作にもこだわりを見せている

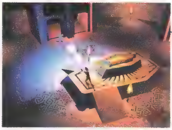

海底奥深くに沈んだバイキング船。ずっと潜っていると酸素不足でダメージを食らうらしく、エアホールを見つけながら進んで行かなければならないらしい

RUNEではUNREALのアニメーション技術をさらに進化させた、スケレタルアニメーション方式を採用。骨格となる線をまず規定し、そこに肉付けをしていくというもので、関節部分ごとの細かい動きを可能にする。会場ではFrost Giantと呼ばれる雪男のモンスターでデモを見せていたが、プレイヤーキャラクターが近くに来るのを感じると首を回してこちらを見る、といった演出がなされていた。ちなみに海底で登場するクラゲは、体を膨張させては萎めるなどの動きを見せるが、これが三つの骨格だけでできているのかと驚くばかりの精巧な出来栄えであった。もっとも本物のクラゲには骨格さえも無いのだが……。

戦闘場面がまだできていないのだが、足が傷つけばひきずって歩いたりするそうで、この機能はマルチプレイモードでも実装されるとのこと。また、マルチプレイでは、魔法や弓を使った遠距離攻撃ができないため、ゲームプレイ自体が非常にユニークなものになるだろうと開発者は語る。現在考えているものとして、酒場でいすやテーブル、ガラス瓶のみを使って戦う「居酒屋バトル」や、2艘並んだバイキング船に飛び乗り合う「船舶強奪戦」などが計画されているそうだ。


幻想的なクラゲがユラユラするアニメーションは、本誌今月号の付録CD-ROMに収録したムービーでも確認できる。これが3本の軸だけで表現できているのだ

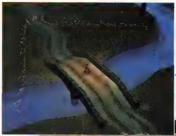
マルチプレイで「居酒屋バトル」が実現されれば、この主人公ラグナーのような大男たちが、いすやテーブルを振り回して乱闘することになる



今回、唯一公開されていたのは、魔法を使った戦闘のゲーム内ムービーシーンからの1コマだ。この地下墓地に到着すると、周囲の壁のドアが開いて、スケルトンが登場する

登場するキャラクターは、サードエディションのルールブックに従い、7種族と12クラスが登場する。また、コンピューターゲームとしての興奮度を高めるために、ベリーアタックを含めたいくつかの新素材を追加するようだ。

MDK 2のために制作されたOMENエンジンは、まだ現在のところDreamcastにチューニングされたままである。そのため、グラフィックは今後大幅に向上するはずだとBioWare社の開発者は語るが、本誌1999年9月号で紹介したMDK 2の画面写真を見ても分かるように、すでに相当なクオリティーになっているのは間違いない。戦闘やマジックなどのアクション部分は、このアルファバージョンではまだ見られなかったが、カメラは360度の移動に加え、ズーム機能も備えている。ゲーム中に発生するイベントの切り替えも非常にスムーズで、デモを見せてくれた開発者がプレイしているのとムービー自体とが、はっきりと区別できないほどに精巧なのだ。この初期版でさえ、すでに演出のうまさを垣間見ることができ、シングルプレイにも手抜きが無いのが感じられた。



キャラクターが持っているろうそくによって、周囲が明るく照らされる。足元の白いサークルはカーソルで、行きたい地点に合わせてクリックするとキャラクターは移動する

プレイヤーキャラクターが左手にろうそく台、そして右手にはかぎを持っている。マッチするかぎを差し込み、黄色いレバーを下げる描写までもしっかりとなされる

これもゲーム内で自動的に始まるムービーシーンである。プレイヤーキャラクターの前を素通りした数匹の子グモを追って行くと、この大きいクモが登場する

新しく台頭するファンタジー戦略シミュレーション

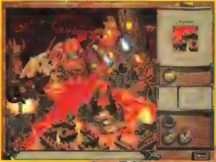
ジャンルを合体させて面白いゲームプレイを作り出そうという試みが珍しくなくなってきた昨今、ファンタジー世界を題材にした戦略シミュレーションが多くなってきた。ここでは、Gen Conで公開されたファンタジー戦略シミュレーションを紹介しよう。

DESCIPLES:SACRED LANDS

開発元　:Strategy First社
販売元　:GTインタラクティブ
発売時期:1999年10月

属性が異なる四つの種族を選び、100種類に及ぶ魔法を駆使しながら、領地のせめぎ合いを繰り広げるターン制の戦略シミュレーション。面白いのは、各ユニットが“チャンピオン”と名付けられた個性豊かな英雄たちによって、最大6人のメンバーで構成されるところである。このチャンピオンたちは使い込むほど能力が向上し、次のマップにも受け継がれていくという方式が採用されており、プレイヤーは彼らの首領としてコントロールする。それだけに、RPG的な要素が非常に強くなっているのである。

戦闘シーンは別画面に切り替わって行われ、日本のコンシューマーゲームの影響を感じさせる、派手なアクションや魔法が繰り広げられる。実際、ゲームのアートワークを担当したグラフィックデザイナーは、日本のアニメのようなキャラクターを描き過ぎたために、急きょ欧米向けの手直しがされたらしいのだ。マルチプレイモードは最大4人までで楽しめる。



迷宮内の1シーンだが、火や水蒸気を噴き出すガイアーなど、アニメーションも豊富で派手なマップが多い。このようなマップでほかの3部族を駆逐していくのだ

キャラクターウインドウの2Dアニメは、今でこそ原型はとどめていないが、もともとは日本のアニメタッチが全開のアートばかりだったという。戦闘シーンでもその影響が理解できるだろう

AGE OF WONDERS

開発元　:Epic Games社／Triumph Studios社
販売元　:Gathering of Developers社
発売時期:1999年11月

「AGE OF WONDERS」の舞台は、オークやドワーフなどの11種族が平和に共存する世界。そこに、突然人間族が侵入したことで、均衡が破れて大戦争が生じるというストーリーである。これもターン制ではあるが、城や砦を奪い合う分かりやすいゲームプレイだ。プレイヤーの選択に従って、後々のストーリーにも影響が及ぶようになっている。

ユニット総数が200に上るほか、魔法は七つの宗派から100種類を選ぶことが可能である。ターン制という特徴を生かし、各マップにはクエスト用のダンジョンもいくつか配置されている。“ヒーローユニット”と呼ばれる特殊技能を持ったキャラクターたちがそれぞれの種族に存在しており、ダンジョンにはこのユニットだけでメンバーを構成してクエストを行なうことになる。

マルチプレイモードでは最大12人までが対戦でき、通常のLANやインターネットでのプレイに加えて、メールのやり取りで遊ぶ方式もある。もちろんマップエディターも製品版に付属される予定で、じっくりと長く遊べそうなタイトルである。

ウインドウズ形式のインターフェースだが、デザインセンスは抜群だ。16ビットカラー、1280×1024ドットの解像度に上げても、ゲームスピードに変化はほとんどない

いったんダンジョンに潜り込むと、12種族とは別のモンスターたちがうごめく。ここで宝物を入手すれば、ほかの部族より有利なゲーム運びができるのだ

INFOGRAMES

SLAVE ZERO

インタビュー with

すでに二つのバージョンのデモが公開された、3人称視点のロボットアクション「SLAVE ZERO」。その進化の行き着く先を探るため、Accolade Studios社に取材を行った。

Accolade Studios社（以下、Accolade）はシリコンバレーの中心に位置する、しにせの制作会社だ。1999年春にフランスの大手販売会社に吸収されてInfogrames Entertainment社（以下、Infogrames）North America支部直属の開発チームとなっている。Accoladeというブランドは残しつつ、Infogramesの北アメリカの拠点として、販売や経営戦略までをも担当する大きなソフトハウスへと成長しつつあるのだ。

高速道路からも簡単に判別できるトライアングル状の黒い建物の最上階部分では、ビジネスサイドの人員を大幅に増員したことで、200人以上もの人々がすし詰め状態で働いていた。その中で「SLAVE ZERO」の制作を担う12人の精鋭部隊を統括するのが、今回インタビューをお願いしたMatthew J. Powers氏である。

Play Online（以下、**PO**）　よろしくお願いします。SLAVE ZEROって、主人公のロボットを指していると思うんですけど、普通のロボットと考えちゃっていいんですか？

Matthew J. Powers（以下、**MP**）　ロボットで構わないのですが、通常のように金属で組み立てられているようなものを想像すると、イメージとは違うかもしれませんね。SLAVES（Synthesis Labor Activated Virtual systEmS）たちは、Embryo（胎児）と呼ばれる最新技術の下に「育成」されたものなんです。金属部分は、例えば昆虫の外殻に当たるもの、と言えば分かり易いですか。

PO　ではやはり、あのウネウネした動きは人間が操縦するようなものではなく、それ自体が生きているからなんですね。

MP　ええ。ただ、主人公のSLAVE ZEROは人間と同化していて、ゲームが始まった段階はまだ初歩的で使い勝手は悪いのですが、「思考」することができるようになっています。デモ中に女性の声のボイスオーバーが入っていますが、あれはSLAVE ZEROが直接命令を受けている、という設定なのです。男の声で「SLAVEと一体化しろ」なんて助言もされてるでしょ。

PO　では、ストーリーもお聞かせ下さい。

MP　ちょっと長くなるかも知れませんが、このゲームの舞台となるのは500年ほど未来のアジア、厳密に言うと、中国を中心とする大アジアです。人口増加に対応するために、数kmに及ぶ数千階建てのビルが乱立する巨大都市S1-9が形成されています。人間とロボットたちが共生する世界で、元々はGuardianと呼ばれる宗教国家の聖地として平和に統治されていたのです。ところが、Sovreign Khan（以下、SOVKhan）率いる企業帝国が台頭し、この都市を牛耳るようになっていきました。Khanの企業は、SLAVEプロトタイプという超生物工学技術を開発したのですが、これらのロボットで編成された軍を止めることができるものはいません。Guardianたちは地下に追いやられ、S1-9はSOVKhanに完全に掌握されたわけなんです。

PO　では、主人公のSLAVE ZEROもこのプロトタイプなんですね。

MP　SLAVEたちの育成には、neutroniumという化学物質が不可欠なのですが、この物質の生産はSOVKhanの企業秘密であり、どのように入手するのかはだれも知りません。一方、Guardianたちは、この物質に対抗できるのが人間の持つ意思であると考え、SLAVEと結合することでSOVKhanの打倒を狙います。彼らはSLAVE乗っ取りを目指して長期に渡ってゲリラ戦を繰り返し、何度も失敗を重ねながらついにEmbryoの奪取に成功します。そこから生まれたのがSLAVE ZEROなんです。

PO　なるほど。ゲームの目的はSOVKhanの打倒ということになるのですか？

MP　そうですね。ただ、Guardianたちがまだ気付いていなかったことは、SOVKhanの背後でneutroniumを供給する異星人が存在するということです。この続きはゲームが進行するに従って明らかになっていくでしょう。

舞台が中国なのに、日本語の看板が乱立しているのが気になるところだ。500年後の大アジアが舞台と言うことを考えると、日本はすでにこの巨大都市の一部としてのみ込まれているか、文化的にも影響を与えているという演出かもしれない。

オープニングムービーの1コマ。巨大にして高速の、半生物半ロボットがSLAVE ZEROだ。さまざまな攻撃パターンに加え、しゃがむ、飛ぶ、よじ登るなど多彩なアニメーションが用意されている

Matthew J. Powers

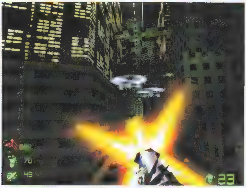
Accolade Studios社でプロデューサーを務めるPowers氏は、元々はプログラマーだった。以前に所属していた開発会社でスーパーファミコンからメガドライブ、3DO、ジャガーに至るまで、当時「次世代」と呼ばれたコンシューマー機での開発をひととおりこなしてきた経験を生かし、倒産後、Accolade Studios社に移籍。ゲーム制作の表裏を熟知するプロデューサーとして開花した。暇さえあればバスケットボールを楽しみ、その仲間たちと酒場に繰り出すばかりだという。

これもオープニングシーンだが、こうしてみるとロボットの大きさがさらに強調される。ゲーム中ではSLAVE ZEROが近づくと、人間たちが驚いて逃げ惑い、慌てるあまり車にひかれたりする

悪玉SOVKhanは、自らの配下さえ簡単に血祭りに上げるような残酷な男だ。SLAVE ZEROの登場にあせり、街の警護を増強して迎え撃つ一方、最終兵器の開発にも余念がない

周りに競合するゲームがないですからね。好きなように、自分たちの納得のいくまで制作を続けることができるんですよ

Matthew J. Powers



数千階というビルの高さがよく表現されている。今立っているところも実は地上ではなく、上下ともに永遠の壁が続く

この巨大都市は地区ごとに分けられて、13のレベルで構成されているが、とにかくその高低やロボット自体の大きさの表現にポイントが置かれて制作されたようだ

PO 道路で逃げ回る人間や自動車のおかげで、ロボットの大きさが本当によく表現されていますね。

MP 今までこういうゲームってなかったじゃないですか。前例が無いもんで、デモを公開したときはユーザーからどういうリアクションが来るのか本当に不安でしたね。

PO デモは、現段階で二つリリースされていますね。

MP 第1ミッションと第7ミッションのものですね。ゲーム発売前にはもう一つ出す予定です。

PO デモを公開してみて、その不安は解消されたんですか？

MP そうですね。ユーザーからの反応が非常に良く、われわれもびっくりしましたよ。今までのロボットゲームといえば、「MECHWARRIOR」のようなシミュレーションを主体にしたソフトがほとんどでしたよね。

PO ドシーン、ドシーンって感じの（笑）。

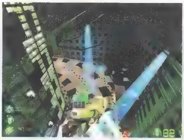
MP ええ（笑）。そこにアクション性をもっと重視したSLAVE ZEROを投入しても、周りに競合となるソフトがないですからね。好きなように、自分たちの納得のいくまで制作を続けることができるんですよ。エンジンにEcstacyという名前を付けましたが、このゲームエンジンは非常に軽くてスムーズな描画に加え、生き生きとしたアニメーションを可能にしたものなんです。

PO 過去2回のデモ以後、新しく追加された部分ってありますか？

MP はい。プレイヤーの皆さんからの希望は柔軟に取り込んでいくつもりだったのですが、中でも、われわれも納得させたのが「ビルも壊すことができれば」という意見だったんです。マップそのものを破壊できるようにするのはさすがに無理ですが、現在は壊せるビルやオブジェクトを多く配置しています。2番目のデモ版にはすでに反映させているんですけど。

PO 確かにビルを壊せるようになったことで、戦術面もさらに深くなっていますよね。

MP 敵が付近に立っているときにビルを破壊すれば、相手にダメージを与えることが可能ですし、反対に自分が傷ついてしまうこともあるんです。それから、パワーアップアイテムを中に隠しておくこともできますし、これは本当にファンからの貴重なアドバイスでしたね。



背中のジャンプパックを最大限に利用し、飛び上がったり左右に移動しながら敵対するのが最良なのは、もはやアクションゲームの基本形だ

PO ほかに以前のデモバージョンから変わったところと言えば？

MP 基本的な操作や目的は変わっていませんが、現在のものはテクスチャーを一新して、もっと街らしい雰囲気に仕上がっていると思います。これでもっとにぎやかな都会っぽさが演出されていますし、遠方や高さもより視覚に訴えるようになっているでしょう。

PO なんか日本語の看板もわんさかでてきますしね。

MP 意味をなさない言葉の羅列になってるというのは知ってるんですけどね（笑）。まあ、アジア的な雰囲気を表現するためと思って受け入れてくださいよ。

SLAVE ZEROを知らない読者のために説明を付け加えると、プレイヤーはこのバイオメカを3人称の3Dシューティング感覚で操りながら、ビルの谷間、地下下水道、工場などのミッションをこなしていくというものだ。とにかく立ちはだかる敵を撃てばいいのだが、武器が尽きてしまえば道路を走っている車や人間をつかみ上げ、敵に向かって投げつけることも可能だ

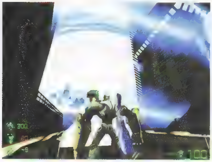
PO 車や人間を投げつけるのって面白いアイデアですね。いかにも巨大ロボットらしい（笑）。

MP マルチプレイモードでは武器のないマップというのも構想中なんです。車を投げつけ合うか、さもなくば体当たりばっかりの（笑）。

PO 私は人間をぶつけるだけで、Power Generator One（ミッション1の最初の破壊目標）を破壊させたことがあります。

MP （苦笑）。まあ、人によってプレイの仕方が違うでしょうが……。

PO 第2デモ以降は、SLAVE ZEROが武器を背中に背負ってますよね。



第1ミッションの最初の目標、Power Generatior Oneを爆破。Generator自体は数発のミサイルで吹き飛ぶが、周囲をロボットたちが警護しているのだ

第1ミッションのクライマックスは、Power Generator Threeの前に立ちはだかるTitan Sentinelだ。これ以後も頻繁に登場するのでボスとは言えないが、固い外殻で防御するその性能は最初の脅威となる。ゲーム中の中ボスは、巨大な宇宙船やダークマターを警護するクモ型のロボットなど4種類ほどいるらしい

いくつかの建物は、崩れるように爆破する。アイテムが中に隠れていることもあるが、あまり近くで破壊させると爆風のダメージを受けるので注意

見づらいかも知れないが、左手に人間をつまみ上げている。周囲の人間や車がパニックに陥って逃げ惑っているのが分かるだろうか

肩に装着されたミサイル砲は、アップグレードするにつれて威力や煙の色が変化する。敵はロボットだけではなく、ヘリコプターや戦車、兵隊などもいる

最新のデモバージョンでもグラフィックのみが追加されただけだが、地面を踏みつけた振動で敵を攻撃することも可能になる

敵の近くでは殴ったり体当たりもできる。ボスキャラは2種類の攻撃に加えて、止めどもなく雑魚キャラを登場させるので、本体だけを狙って素早く仕留めよう

1人称でプレイした様子。SLAVE ZEROのなまめかしい動きが見れないし、上下のぶれが相当ある。しかし、ほかの1人称3Dシューティングと比べても驚きの快適さだ

MP　ええ。それも新しい仕様の一つですね。ミサイル系の武器をデフォルトで装備させているので、初期段階ですでに二つの武器を持っています。マウスの左右ボタンを同時クリックすれば連射も可能なので、弾丸やエネルギーが尽きない限り、さらに強力な攻撃ができるようになりました。背中に背負っているのはマシンガンやプラズマガンといった、マップ上で交換が可能なものなのです。アニメーションが格好いいでしょ?

PO　あの指先の動きにしても、アニメーションはすべてにおいて素晴らしいですよ。

MP　現在では、通常攻撃のほかにも、ほえて敵を威嚇する「ROAR」や地面を踏みつけた振動で破壊させる「STOMP」のコマンドを追加しました。細かいところでは、3種類の難易度を実装させていますし、3Dシューティングファンのために、第1人称視点でもプレイできるなどの変更もしています。もちろん、思考ルーチンの改良やバランスなど、今後も行なうべき作業は山ほどあります。

PO　武器は何種類ほど登場しますか?

MP　肩に搭載しているミサイル以外に、持ち替えできる武器は13種類。レベルによって登場する武器は違いますが、すべてがアップグレードしていきます。レベルはビルの谷間を走り回るような直線的なものですが、通常では見落としてしまうようなところに思わぬ武器やアップグレードが落ちていたりしますので、それを見付ける楽しみもありますね。

イントロで流れるムービーもすでに出来上がっており、ゲーム内の映像はすべてゲームエンジンをベースに制作されている。なお、このムービーを見るとSLAVE ZEROに精神結合したパイロットが、Chanという名前の精鋭のGuardian戦士であることが分かる。

PO　マルチプレイヤーモードはどのような感じになりますか?

MP　LANやインターネットで最大16人程度を予定しています。Mplayerのようなゲームサイトにも対応させることが決まっています。

PO　昔、Accoladeの運営するサーバーもありましたが、SLAVE ZEROでも検討していますか?

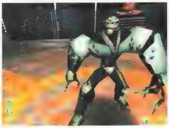
MP　あのサーバーの運営ってあまりうまくいかなかったんですが、今後プレイヤーの皆さんにSLAVE ZEROがマルチプレイヤーゲームとしてどの程度評価されるかで決まっていくと思います。

PO　先ほど、武器が登場しないゲームモードを考えていると話されましたが、マルチプレイ専用マップなども製品版に付属されるのでしょうか?

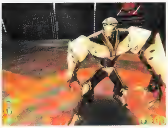
MP　とりあえずは大小五つくらいのマルチプレイ専用マップを制作しています。開発者にとって、インターネットの普及のメリットは、後から追加マップをアップロードをできることですね。今はまだ考慮中なのですが、登場するすべてのロボットでもプレイできるようになるかもしれません。これもファンの要望が高いのでね。

PO　SLAVE ZEROは前回のデモ版からバンプマッピングにも対応していますね。Matrox G400への対応を表明したソフトとしては最初のものだったですね。

バンプマッピングON



バンプマッピングOFF



news summary

Dreamcast版もすでにしっかりと作動していた。グラフィック的にはパソコン版との差はほとんどなく、アメリカの年末商戦でも大暴れしそうだ

MP 素晴らしい技術は可能な限り取り込んでいきたいと思ってそうしたのですが、幸いにもMatrox Electronic Systems社さんにも好評で、このゲームがいろんなところで露出されたのは良いことですね。5月には、Dreamcastへの参加も表明していますし。

PO パソコン版の発売を遅らせたのは、実はそのためだとか。

MP そうなんですよ。11月に両バージョンの同時発売を目指しているんです。Dreamcastへの移植はデータ圧縮技術などの差異はあるにせよ、人員を増やすこともなく順調に仕上がっています。

インタビュー：奥谷海人
／写真：Shinya Aizawa

SLAVE ZEROだけじゃない　Infogramesの最新リリース情報

フランスを拠点とするInfogramesは、1983年に設立された名門のソフトハウス。1992年には有名な「アローンインザダーク」を発表して大成功を収め、1997年からはPhilip Media社やOcean Software社などを併合してヨーロッパ最大のソフト販売会社へと成長していった。同社のアメリカ進出の足掛かりとなるのが、Accoladeの位置付けだろう。

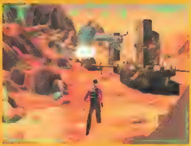
1999年以降、Infogramesがアメリカに向けて投入を予定しているソフトは多い。Accoladeでいちばんの人気シリーズが、レーシングゲームの「TEST DRIVE」シリーズだ。本号が発売されるころにはおそらくアメリカで出荷されているシリーズ第6弾や「TEST DRIVE：OFFROAD」第3弾。さらに、そのラインナップを増やして「TEST DRIVE：CYCLES」「TEST DRIVE：RALLY」「TEST DRIVE：LE MANS」という3タイトルも2000年に発売が予定されている。また、フランス本国からは「OUTCAST」や「SILVER」に加え、「ALONE IN THE DARK 4」もお目見えする。

Francois Lourdin

North America支部でマーケティングのディレクターを担当する方で、Infogramesでは13年目となる。今回記事にはしなかったが、発売直前のOUTCASTをデモしていただき、いろいろとお話を伺った。ALONE IN THE DARK 4は彼の担当になるらしい

OUTCAST

8月に発売されたOUTCASTは、開発に4年半もの時間がかけられた最新の思考ルーチンと擬似3Dのボクセル技術を活かした背景画が素晴らしい。なぞの惑星に飛ばされた主人公が、仲間の科学者を見つけ出し、地球に生還するのが目的だ



TEST DRIVE：CYCLES

2000年の春に予定されているTEST DRIVE：CYCLESは、クルーザーと言われるバイクなど一般車種で走行できる唯一のバイクシミュレーションであるのが売りとなる。本家のTEST DRIVEシリーズ同様、ショートカットなどをふんだんに利用できる

TEST DRIVE 6

TEST DRIVE 6は、40台に及ぶ車種と30のコースをフィーチャーし、グラフィックも一新している。ショートカットが豊富なことや、破壊できる道路脇のオブジェクトも多く、もちろん流行のポリスチェイスモードも装備している

TEST DRIVE：RALLY

ヨーロッパと日本では「RALLY MASTERS」というタイトル名で売られるこの作品は、「MOTORHEAD」を制作したDigital Illusion社の最新作だ。日本では11月にマイクロマウスから発売が予定されている。登場する車種はミツビシのランサーエボリューションVなど22以上。物理法則を考慮して丁寧に設計されているので挙動が素晴らしい。グラフィックのクオリティーも現時点でトップレベルと言える

BOARDER ZONE

以前は「SUPREME SNOW BOARDING」というタイトルだった、スノーボードをテーマにしたゲーム。最初からPentium IIIへの対応を念頭において開発されていたため、アニメーションや照明効果が驚くほど滑らかで美しいグラフィックだ。アーケード感覚でプレイでき、もちろんネットワークにも対応。2000年初頭の発売予定になっている

ALONE IN THE DARK 4

ポリゴンの人間を初めてゲームに使用した、伝説の「アローンインザダーク」。シリーズ第4作目は、ホラーアドベンチャーの王座を奪回せんと、素晴らしい技術を駆使して制作されているようだ。情報はほとんど無いが、2000年下半期の発売が予定されている

国内発ネットワーク

続々と発表された定額制通信サービス その差はどこにあるのか

日本の通信料金は、アメリカや韓国と比較して圧倒的に高いため、気軽にネットワークゲームが遊べない状況を生み出している。ところが、最近になってNTTをはじめ、ソニーやスピードネットなどが続々と定額制通信サービスを発表した。これらの開始時期は、早いものでは1999年11月で、2000年には複数の定額制サービスが出てきていることが予想される。そこで、現時点での情報を元に通信方式ごとのサービスの違いを見ていこう。

ISDN 月額1万円程度で試験提供される

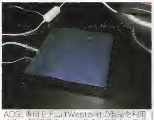
NTTが試験的に提供するISDNの定額制通信サービス「IP接続サービス（仮）」は、一般の通話を含んだ定額制ではなく、ISDNを利用したデータ通信のみを対象としている。NTTが試験提供という言葉を使っているのは、
①最初の提供時期は1999年11月から1年間（予定）
②利用可能な地域は、東京（新宿区、渋谷区、大田区）と大阪（北区、中央区、吹田市）に限定
③提供数をNTT東日本とNTT西日本で各1000契約程度に限定
と予定しているからだ。

9月中に詳細がアナウンスされ、10月には申し込み受け付けを開始する。なお、月額料金は1万円程度を予定しており、最初に別途工事費が必要になる。また、IP接続サービスに対応したプロバイダーとの契約も必要だ。現在は業者から参加を受け付けている段階で、サービス開始時に10社ほどのプロバイダーが対応する予定。

気になる通信速度は、最大64kbpsでの接続だが、帯域保証されないベストエフォート型だ。そのため、利用者の多い時間では従来のISDNよりも遅くなる可能性もある。

ADSL 従来の電話回線を利用した高速通信

東京めたりっく通信は、1999年秋から月額5,000円程度でADSLインターネット接続サービスを開始する。ADSLとは、通常の電話線（メタリックケーブル）を通話やISDNで使用するよりも高い周波数で使用することによって、高速通信を可能にするもの。NTTの電話局に専用の交換機を設置し、専用線でプロバイダーに接続するため、対応した電話局の周辺のユーザーのみが利用可能となる。約5年前にこの技術が登場して以来、日本でも実験を重ねており、最近になって実用化され始めたものだ。


ADSL専用モデムはWestell社の製品を利用する。初期費用の大半がモデムの購入に充てられるが、同社ではレンタル（預かり金を支払う）も可能にして、さらに低額化を図る

通信速度は受信が64k〜1.5Mbps、送信が91k〜640kbps。こちらも、帯域の保証されないベストエフォート型となる。利用時に特殊な工事は不要だが、専用のADSLモデムが必要で、同社から購入する（3万〜4万円）か、レンタルする形になる。モデム代と加入費を合わせて初期費用は6〜7万円になる見通しだ。

東京めたりっく通信株式会社常務取締役 平野剛 氏

当初は、東京都内の主要な電話局（新宿、四ツ谷、青山、池袋、牛込、茅場町、秋葉原を予定）が対象。利用できる電話局は、1年後には200局程度までに増やしていく予定だ。サービス開始から1年間は試験提供という形で、同社がアクセスラインの提供とプロバイダーの役割も行う（2000年以降はアクセスラインの提供に専念する）。サービス規模も、2000年以降に首都圏全域に拡大し、550ある電話局すべてで利用できるようにする計画だ。なお、そのほかの地域については、地域の通信会社と契約し、ノウハウを提供するという形でフォローを行う。

当初の募集ユーザー数は数千人規模ということだが、発表後、ホームページへの問い合わせが3日間で1000件を越え、8月末時点で仮予約が2000件もあるという人気ぶりだ。かなり倍率は高くなるだろう。

無線 プロバイダーとの契約も必要ない

ソフトバンク、東京電力、マイクロソフトの3社は、高速インターネット事業を行う合弁会社スピードネットを9月10日に設立した。スピードネットでは、2000年夏から低価格な定額制インターネットサービスを行う。これは、通信だけでなく接続も含んだサービスのため、別途プロバイダーと契約する必要はない。

通信方式は、東京電力の保有する光ファイバー網を基盤として、加入者との間を無線でつなぐというもの。利用料金は未定だが、NTTのIP接続サービスの半額以下と言われている。また、通信速度については「最低でもメガビットクラス」（ソフトバンク 孫正義代表取締役社長）で、ベストエフォート型となるという。

ソニーでも、無線を使ったサービスを2000年7月までに開始する計画だ。利用料金や加入方法など詳しい情報は未定だが、当初は関東、東海、近畿地方に限定して開始し、2001年3月までに全国規模へと拡大していく予定。

無線を利用するメリットとしては、
① 高速かつ大容量に、双方向のデータ通信が可能
② 大規模な回線の敷設と整備にかかるコスト、時間が不要
③ ユーザー側に設置するアンテナ、基地局の設置のコストが比較的安い
ことなどが挙げられる。

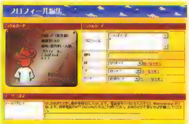
個人向け定額制通信サービス

提供元	利用料金	プロバイダーとの契約	開始時期	通信方式	通信速度	帯域保証の有無	元がとれる使用時間※1	必要機材	利用可能なエリア
NTT東日本／NTT西日本	1万円程度	必要	1999年11月	ISDN	64kbps	ベストエフォート	38時間以上	ISDN契約	東京都:新宿区、渋谷区、大田区 大阪府:北区、中央区、吹田市
ソニー	未定（OCNの半額程度?）	不要	2000年7月まで	無線	1Mbpsクラス	ベストエフォート	69時間以上?	専用アンテナ?	関東、東海、近畿地方で開始
ソフトバンク／東京電力／マイクロソフト	2,000〜5,000円	不要	2000年夏	無線	1Mbpsクラス	ベストエフォート	0時間以上	専用アンテナ?	関東
東京めたりっく通信	5,000円台	不要	1999年11月ごろ	ADSL	受信64k〜1.5Mbps 送信91k〜640kbps	ベストエフォート	0時間以上	専用モデム、LANカード、イーサネットケーブル	都内の主要な電話局
ジュピターテレコム	6,000〜6,500円	不要	サービス中	CATV	128k〜10Mbps	ベストエフォート	7時間以上	ケーブルモデム、LANカード、イーサネットケーブル	東京都、埼玉県、関西と中国、四国の一部（J-COMのサービスエリア）
タイタス・コミュニケーションズ	6,000円	不要	サービス中	CATV	512kbps	ベストエフォート	4時間以上	ケーブルモデム、LANカード、イーサネットケーブル	東京都、神奈川県、千葉県の一部
NTTサテライトコミュニケーションズ	3,980円	必要	サービス中	衛星	受信のみ1Mdps	ベストエフォート	※2	アンテナ、チューナー、通信ボード	日本全国

※1 ISDN 64Kbps（3分10円、基本料金 2,830円）でINSテレホーダイ（2,400円）を利用しているユーザーが、午前8時〜午後11時の間に何時間使えば元がとれるかを示した
※2 ダイアルアップとの併用サービスのため、有利にはならない。送信にアナログ回線を使っていても、高速なデータ受信が可能になることが、このサービスのメリット

ゲームニュース

異性と出会えるバーチャルテーマパーク 雷波少年系遊園地サービス開始



プロフィール編集画面では、PR文や自分のカードに表示される容姿を選択

ハドソンは、遊園地を舞台に男女の出会いを演出するアミューズメントサイト「雷波少年系遊園地 ネットで楽しいガーデン」(以下、ガーデン)を9月15日からインターネット上にオープンした。これは、日本テレビの番組「雷波少年」の企画「後ろ楽しいガーデン」をモチーフにしたバーチャルテーマパークで、1999年内の期間限定サービスだ(終了日は未定)。ガーデンにはメインアトラクション「ムーンランド」に加え、ミニゲームやチューヤン個展、なすびの部屋(これまでに当てた景品の展示)などが用意されている。

メインとなるムーンランドは、異性との奇跡的な出会いが待つ遊園地。プレイヤーはこの中を歩いて、出会ったプレイヤーとメッセージを送り合える。特定の異性と親密度を高めればカップルになることも可能だ。

入場するためには、まず、ハドソンのホームページでハドソンネットワークゲームサービスに登録して、会員IDを取得。その後、IDを入力してガーデンの利用登録を行う。ここまでは無料だが、ムーンランドを利用する際にはゲーム内でメッセージを送信する時に使うチケットの購入が必要となる。チケットは1枚1,000円で、100通の送信が可能。

メイン画面で巡回ルートを設定。お化け屋敷、ジェットコースターなどのポイントごとに設定できる

最初にムーンランドに入ると、プレイヤーはハンドル名、性別、PR文などを書いたミラクルカードを作成。カードに表示する自分の後ろ姿も選択する。「後ろ楽しいに引っ掛けたのと、相手に特定の先入観を持たせないため。それに、顔を選べると、お決まりの美男美女ばかりになって面白みに欠けてしまうでしょう」(第2開発部企画制作課澤口武士係長)。

次に、メイン画面のムーンランドのマップで巡回ルートを設定して接続を切る。すると、キャラクターが自動的に歩き回って、同性や異性のほかのキャラクターと出会うとミラクルカードを交換し合う。

ミラクルカードを持っていれば、その相手にメッセージを送ることができる。ミラクルカードにはラブポイント(異性との親密度)という項目があり、相手が異性であればラブポイントをためてカップルを目指すことが可能だ。

ラブポイントは、メッセージの交換をしたり、ムーンランドで待ち合わせをして、バーチャルデートを行うことで加算されていく。ポイントがある程度たまると、男性は彼女に告白できるチャンスが訪れる。告白に成功すると、雷波少年公認カップルとして掲示板にハンドル名が記される。メッセージの書きようによっては、実際に相手と待ち合わせをしてカップルになれるかもしれない。もちろん、ラブポイントをためずに手広くメッセージを送って、純粋にコミュニケーションを楽しむこともできる。

なお、後ろ楽しいガーデンで誕生したカップルに贈られていた特製のミラクルラーメンが、今回も用意されている。ただし、9月上旬時点では、どのようにして配布するかは検討中だ。

これがうわさのミラクルラーメン。一度食べたら忘れられない味だと評判だ

対応プラットホームはWindowsとMacintosh。また、NTT DoCoMoのiモードにも対応していて、行動結果のログやメールを見ることが可能だ。利用者数は10万人規模を目指しているとのこと。番組では続々とカップルが誕生してきたが、これだけの利用者数があればネットワークでも「奇跡的な出会い」が続発することは間違いない。

雷波少年系遊園地 ネットで楽しいガーデン
http://raiha.hudson.co.jp/

WORLD PC EXPO 99で Intel 820搭載マザーが多数出展

パソコン関連商品の総合展示会「WORLD PC EXPO 99」が千葉・幕張メッセで9月7日から5日間にわたって開催され、約35万人が訪れた。マイクロソフトが主催したコーナー「PC Game Zone」では国内メーカー8社が出展。ソースの「UNREAL TOURNAMENT」が初めて一般公開された。

今回の注目はマザーボード。Athlon対応のチップセットは、これまでAMD-750しかなかったが、VIA Technologies社のブースにはApollo KX133搭載マザーの展示を行っていた。このチップセットは、PC133 SDRAMやAGP4Xモードをサポートするなど、カタログスペック的にはAMD-750を上回っている。一方、Intel 820を搭載したマザーボードも各社のブースで目にすることができた。Gigabyte社のGA-6CX/GA-6CXB、Leadtek Research社のWinFast 9000 RX、Taiwan MyComp社のTI6CAAなどが展示され、早ければこの号が発売されるころには店頭にお目見えしているかもしれない。

Gigabyte社のIntel 820搭載マザーボード「GA-6CX」(右)と「GA-6CXB」。前者はRIMMバスのみだが、後者は2本のDIMMバスも装備し、SDRAMを使用できる

広い年齢層に人気を博した3D眼鏡。出光興産のSHADIOは、偏光眼鏡を使用していてコードが無いため、より快適に3D映像を楽しめる

3D眼鏡の出展が多かったことも今回の特徴といえる。出光興産の「SHADIO」は、ディスプレイの前面にシャッターを取り付け、それを偏光眼鏡で見るタイプ。ほかの機種と比べて眼鏡が軽い上にコードのわずらわしさが無いため、快適に楽しめる。また、フォーカルポイントはMacに対応した「ProCyber3D」を出品していた。ほかにも、ASUSTek Computer社が「VR 100」を使って対戦を行っていたほか、エルザの「ELSA 3D REVELATOR」がAMDやアスクなど複数のブースで展示されていた。

また、NTT DoCoMoのブースには、携帯電話を内蔵したノートパソコン「SeaLion」(重さ約1.5kg)とPHSを内蔵したノートパソコン「Mobile Warrior」(重さ約1.2kg)が出展されていた。担当者によると、「今回の展示は試作機で発売時期や価格は未定」とのことだったが、PHSでは64kbps通信がすでに実現されているため、発売に伴ってモバイルネットワークゲームという新たなジャンルが登場することもあるのではないだろうか。

東芝製のノートパソコン(Libretto1000?)をベースにしたMobile Warrior。ブースではゲームは動いていなかったが、通信速度が速いため、ネットワークゲームへの利用も考えられる

QUAKERが作ったネットワークゲーム 1999年秋ゲームセンターに登場

アリーナ風のマップを縦横無尽に動き回り、敵プレイヤーにロケットランチャーをたたき込む。最大4人までのネットワーク対戦に対応した正統派3Dシューティング「アウトリガー」がこの秋、全国のゲームセンターで稼働する。開発元は、「バーチャファイター」など数々のヒット作を世に送り出してきたセガのAM2研だ。ディレクターは「ファイティングバイパー」の片岡洋氏。さらに、「QUAKE」のClan AP9に所属する片桐大智氏がゲームコーディネーターを努めているほか、同じClanに所属する本誌執筆陣のYuki-Kaze！氏がアドバイザーとして参加している。「3Dシューティングでマルチプレイをすることの楽しさをアーケードで実現したかった。パソコンで3Dシューティングをすると機材や回線で何万円もかかりますが、アーケードならたったの100円でそれが楽しめるんです」（片桐氏）

株式会社
セガ・エンタープライゼス
第2AM研究開発部
片岡洋氏

プレイヤーは、装備した武器や能力の異なる4種類のキャラクターの中から1人を選択。武器は大別するとロケットランチャー、マシンガン、手りゅう弾の3種類。ただし、キャラクターによって手りゅう弾の代わりに吸着爆弾を装備しているなどの違いがある。さらに、フィールド上に火炎放射器などの武器が落ちている。また、キャラクターにバトルネームを付けることもできる。

1人でプレイする場合はそのまま練習モードに突入し、射撃訓練やBot戦をしながら乱入者を待つ。対戦相手がいる場合は、マップを選択後、デスマッチ形式の対戦が開始される。マップは全部で9種類。構造の複雑さによって難易度が分かれている。

ゲームは、3〜20分のタイムリミット（店側で設定）制で争われる。時間内は何度倒されても復活可能で、終了時のスコアで勝敗が競われる。

アウトリガーならではのシステムとして、コインがある。相手を倒すと、金か銀のコインが出現（トップを倒した時は金）。それを拾うと金なら2ポイント、銀ならポイントがスコアに加算されるというもの。これによって、射撃に自信の無い初心者でもポイントを得ることができる上、敵がコインを取りに行くのを狙うなど戦術に幅が出る。

トップのプレイヤーを倒すと金色のコインが出現。これを取れば一気に2ポイント獲得だ

株式会社
セガ・エンタープライゼス
第2AM研究開発部
片桐大智氏

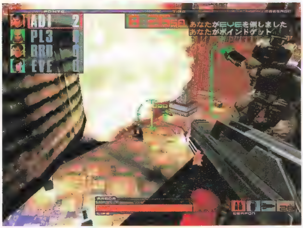
気になる操作系だが、視線の移動はパネルにトラックボールを埋め込んだ「アイボール」を右手で使用する。ジャンプボタンはアイボールの左下に位置し、右手親指で押すことになる。左手のジョイスティックは、前後と左右の並行移動、攻撃、武器チェンジ。視点は、デフォルトでは3人称だが、1人称への切り替えも可能だ。「まずは友達同士でプレイしてほしい。2、3人でワイワイやるうちに、操作は自然と覚えられるでしょう」（片桐氏）。

特に、アイボールの上下の動きにINVERT（上に動かすと下を向く）を採用するかどうかは、開発者によって意見が分かれた（現在は、メニューでスタートボタンを押すとINVERTにできる設定になった）。いわゆるQUAKE系のキーボードとマウスのち密な動きを損なわず、アーケードのスピード感を持たせるため、操作系にはこだわったという。

操作系以外にも、実際にプレイしてみるとQUAKERらしいこだわりが随所に見られる。マップにロケットジャンプをしないと取れないダメージ倍増アイテムや透視スコープなどのパワーアップアイテムがあったり、ショートカットや巡回ルートを使ってゲーム展開を有利できるマップもある。デザインも凝ったものが多く、古代遺跡や美術館をモデルにしたものもある。マップはQUAKEなどに比べると狭いため、非常にスピード感のあるゲームとなる。また、対戦相手が言葉を交わせる距離にいるため、声を掛け合って、非常ににぎやかなプレイができる。武器も非常に考えられていて、必要最低限で、かつ戦闘を楽しむのに必要な武器がそろっている。操作についても、攻撃ボタンが左手にあるので少々戸惑うものの、QUAKEなどの経験があればすぐに覚えられるだろう。

ただし、照準を合わせやすくするためか、アイボールの感度が低く、方向転換がややしにくい感がある。開発は終盤に差し掛かっており、現在は細かいバランスを調整している段階。順調に行けば、10〜11月ごろに稼働できるという。

乱戦時には乱れ飛ぶ光線や、各所で起こる爆発などで、画面が華麗に彩られる



1人称視点への切り替えもボタン一つで行える。QUAKEなどになれている場合は、こちらの方が照準が定まりやすい

アイボールとジョイスティックの並ぶコントロールパネル。攻撃ボタンの位置さえ慣れてしまえば、かなり快適にプレイできるはず

完全ネットワーク仕様ゲームも視野に入れたコーエーのアグリゲーター事業

10月号で報じたコーエーのアグリゲーター事業だが、この時点では詳しい内容や開始時期など、ほとんどが未定だった。その後、襟川陽一代表取締役会長にサービスの構想を聞くことができたのでお伝えしよう。

襟川氏によると、「コーエーならではの味付けをしたもの」を構想中だという。プラットホームは現時点ではWindowsのみで、状況によってはコンシューマー機にも拡大していく。サービスは段階的に開始する予定で、早ければ1999年内にも一部スタートする。すべてのコンテンツがそろうのはおよそ3年後で、以下の内容が企画されている。

完全ネットワーク仕様型ゲーム(有料)

専用の完全ネットワーク仕様型ゲームを開発、提供するもので、本サービスの目玉とも言える。開発には「信長の野望インターネット」の2倍以上の予算を費やす計画だが、現在は企画段階でゲーム内容は未定。実際の提供はかなり遅い段階(2002年ごろ)になる。通常の会費とは別に、サーバー維持のための利用料金が必要となる。「ULTIMA ONLINE」より安く提供したいとしている。

インターネットゲームロビー(無料)

すでに稼働している同社のインターネットゲームロビーが、サービスの中に組み込まれる。といっても、単に位置付けが変わるだけで、チャット/マッチングの機能や、無料で利用できることは変わらない。なお、現在は製品と体験版が対応しているが、サービス開始後はダウンロードサービスで提供されるゲームも対応する。

ダウンロードサービス(有料/無料)

サービス開始とほぼ同時期に実現される予定だ。内容によって有料と無料のものがあり、無料のデータはトランプやオセロのような簡単なゲームや、ゲームの追加シナリオ、パッチなど。

有料で提供されるデータは、本格的なゲームやアドオンに相当するような追加データなど、開発に時間のかかるものだ。また、コーエーの旧作(数十MB程度までのもの)も有料でダウンロード可能になる。

株式会社コーエー代表取締役会長 襟川陽一(シブサワ・コウ)氏。自身も相当なネットワークゲーマーで、自社以外の製品では「スタークラフト」などリアルタイム戦略シミュレーションを好んでプレイするという。のめり込んだきっかけは、4年前、初代「信長の野望」をネットワークに対応させただけの実験作を社内LANでプレイしたこと。これがプロトタイプとなって「信長の野望インターネット」が生まれる。

会員向け期間限定のイベント的ゲーム(有料/無料)

ネットワークを利用した、新しい遊びを提供していく。その内容は未定だが、キャンペーンのようなもののほかに、コーエーが考える新しいエンターテインメントを試験的に提供する。

課金方式については未定。現在は、利用できるサービスによって無料会員、有料会員など段階的に分けることや、年会費制にして毎月の支払いの手間を軽減すること、登録せずに利用できるサービスを設けることなど多角的に検討中だ。いずれの方式にしても、金額は月額1,000円程度になる予定で、詳細は10月に決定する。

コーエー　http://www.koei.co.jp/

ネットワーク対応のカードゲームも含んだ「FFⅧデスクトップアクセサリーズ」発売

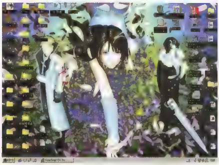
デジキューブは「ファイナルファンタジー Ⅷ デスクトップアクセサリーズ」(以下、FFⅧDA)を9月22日に発売した。同社はコンビニでパソコンソフトを手ごろな価格で販売する「Digicube PC」ブランドを7月から発足したが、FFⅧDAはその新製品という位置付けだ。

アクセサリーは、スクリーンセーバー(4種類)、アイコン(39種類)、壁紙(サイズごとに4~20種類)などのデザインが変更できるというもの。通常ではできない、Windowsの起動時/終了時の画像の変更も可能だ。

メールソフトも付属している。「ファイナルファンタジー Ⅷ」(以下、FFⅧ)のキャラクターがデザインされたスタンプ、レターパッド、スタンプなどを使って、初心者でも簡単にビジュアルメールの作成が可能だ。作成されたメールを正しく表示するためには、相手もFFⅧDAか、そのエンジン部分に使われているツール「P-Rabbit Wareバージョン1.1」をインストールしておく必要がある。

さらに、FFⅧ内のミニゲームとして楽しめた、あのカードゲームも収録。FFⅧでは特定の人物に話し掛けないとプレイできなかったが、スタートメニューから選択してすぐにゲームを起動できる。

ゲームは1対1で争われる。まず、お互い5枚ずつカードを持った状態でスタート。カードは、FFⅧに登場するモンスターやキャラクターをデザインしたもので、上下左右に記されている数字は、強さを表わすものだ。



壁紙やスクリーンセーバーは、FFⅧのロゴやムービーのワンシーンを使っている。起動するたびに思い出の名場面がよみがえる

次に、先攻と後攻に分かれて、3×3の盤上に1枚ずつカードを置いていく。置いた升目の隣に相手カードがある場合、隣り合っている数字を比較して、高ければ自分のカードにできるというのが基本ルールだ。全部置き終わって、カードの枚数が多い方が勝ちとなる。

カードゲームは、FFⅧでプレイできたものとまったく同じ。LAN対戦では、カードをかけて熱いバトルを繰り広げられる

FFⅧに登場したすべてのオプションルールが自由に設定できるほか、TCP/IPを使ったLANでのマルチプレイにも対応。マルチプレイで勝つと相手からカードを奪うことができるので、緊張感あるバトルが楽しめる。ただし、チャットには対応していないため、相手が近くにいない場合は、コミュニケーションをとる手段を別に考える必要がある。

P-Rabbit Wareバージョン1.1
http://prabbit.colabo.co.jp/pub/entry/index.html

価　　格	4,980円(コンビニ販売のみ)
O　　S	Windows 95/98
C P U	Pentium 100MHz以上
メモリー	16MB以上
ビ デ オ	640×480ドット、16ビットカラー以上
HD容量	75MB以上
サウンド	SoundBlaster 16に対応のカード
問い合わせ先	デジキューブ ユーザーサポート 東京サポートセンター　03-5342-1853 名古屋サポートセンター 052-760-6611

ゲーマーズドリームExpress

新展開を迎える「ダークアイズ」、そして「ストーンエイジ」と「ブルースフィア」の公開を控えたゲーマーズドリームだが、早くもさらなる新タイトルが企画されている。

前作の「プリンセスメーカーゆめみる妖精」。従来のシステムに加えて、父親の職業を6種類の中から選択できるようになった

注目の新タイトルは「プリンセスメーカー 4」

ゲーマーズドリームの新タイトルは、あの人気育成シミュレーションの最新作「プリンセスメーカー4(仮)」だ。

「まだ準備段階ですから、サービス開始の順番が4番目になるかどうかは分かりません。ゲーマーズドリーム用の新タイトルとして立ち上げているところです」と話してくれたのは、NTTデータ新世代情報サービス事業本部の平尾吉邦氏。現在は「プリンセスメーカー」の原作者であり、また自らキャラクターデザインやグラフィックを手がけるナインライブスの赤井孝美氏と、綿密な打ち合わせを重ねている最中であるという。

しかし、気になるのはその意外性だ。知ってのとおり、「プリンセスメーカー」は育成型のシミュレーションゲーム。シングルプレイ用としてデザインされたゲームを、いったいどのような形でマルチプレイ化しようというのだろうか?

「ネットワークゲームというと、同時プレイや対戦ゲームというイメージで捉えてしまいがちですが、それ以外の可能性もあるはずです。詳しいことはこれから詰めていきますが、ネットワークを利用することでCD-ROMだけではできなかった複雑な展開が可能になるでしょう。例えば、期間限定や個数限定のシナリオを提供するなど、これまでとは違う遊び方が可能になるはずです」(平尾氏)

平尾氏によれば、プリンセスメーカー 4の制作はまもなくスタートし、公開は2000年末もしくは2001年の初頭になるという。今後も新しい情報が入り次第、このページにて紹介していきたい。

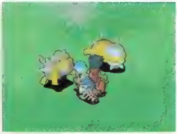
順調に開始したベータテスト最新情報をレポートする

「ストーンエイジ」のベータテストが、9月1日から始まった。その試験状況と使用感を、いち早くお知らせしたい。

起動すると、アップデータが最新バージョンをチェックしたのち、タイトル画面が表示される。サーバーは「太陽(SUN)」と「月(MOON)」の二つが表示されるが、現時点で利用できるのは「太陽」のみだ。プレイ画面は640×480ドットで、ウインドウ化することもできる。

最初にアクセスすると、キャラクターの新規登録画面に入る。キャラクターの形は6種類から選べるが、目や口の形をモンタージュ方式で変更できるので、バリエーションは意外に多い。また、各キャラクターは単に外見が異なるだけでなく、属性値(地、水、火、風)によって差別化されている。属性は、主に戦闘に関わるもので、ダメージ判定などに影響を与える。体力や腕力にポイントを配分したら、出身地を決めていよいよプレイ開始だ。

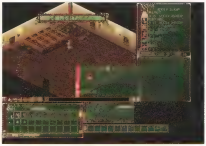
キャラクター作成画面では、まず容姿を選択。次に能力値と属性値にポイントを振り分ける


パーティーを組んでの戦闘も可能。お互いに呪術をかけてサポートし合えるほか、一斉攻撃で大ダメージを与えることもできる

テストが始まってまだ数日だが、参加者は思ったよりも多く、深夜早朝の時間帯にはかなりのプレイヤーが集まっている。ただ、現在はまだチャットがメインで、あまり突っ込んだプレイには至っていないようだ。プレイヤー同士が情報を交換し、この新しいゲームを手探りで歩き始めた段階……といった状態だろうか。

なお、テストでは、システムの完成度を確認するために一部の機能が省略されているが、製品版ではより充実した内容になることを補足しておきたい。まず一つは、登場するキャラクターと恐竜の種類が増えて、テスト時の約5倍になる。好みに合ったスタイルのキャラクターを選べるのはもちろん、ペットの組み合わせが豊富になるのはうれしい。また、出会った恐竜の特徴や能力を記録する「アルバム」、ペットがメッセージを届けてくれる「メール」などの機能が追加されるとのこと。これらの機能は製品版でのみサポートされ、サービス開始後に、ユーザーの反応やシナリオ進展を見ながら逐次追加されていく予定だ。

生産システムの追加でより深みを増した「ダークアイズ」


試験期間も折り返し地点を迎え、ゲームの核心に関わるシステムが、商用サーバーに移行されはじめた

試験サーバーで試されてきた新しい生産系システムが、近々商用サーバーに移行されることが決まった。ゲームの核心に関わるシステムだけに、移行後はプレイスタイルに大きな変化が起こりそうだ。具体的に、どのような変化があるのか、項目ごとに紹介しよう。

加工:従来は単にアイテム同士を合わせるだけだったが、ベースアイテムにパーツやマテリアルを組み合わせてアイテムを作る方式になる。既成のアイテムを分解してパーツを取り出せるようにもなる。

栽培:技能の最低レベルから植物アイテムを植えられるようになる。その上栽培用の植物は一新される。

育成:飼育するモンスターに「いろいろなエサ」を与えることで、より強力なモンスターに育てられるようになる。

採掘:採掘機が使い捨てではなくなり、使用にエルドが必要になった。また、出土するアイテムはマテリアル、パーツがメインだ。技能レベルが上がるほど、深く掘ることができるほか、採掘機の故障も減る。つまり、より貴重なマテリアルやパーツを効率良く掘り出すことができる。

これらの追加によって、ダークアイズでプレイヤーが手にするアイテムは一変するだろう。

Party Crew一番出し

ターン制戦略シミュレーション「動天」のベータテストが、1999年8月23日に開始された。今回は、動天のプロデューサーである吉田正典氏に、ベータテストの今後の展開とゲームの楽しみ方について話を伺ってきた。

「動天」のベータテスト開始！ プロデューサーが語るネットワーク上の戦国時代

次回募集は9月下旬 1999年内はタダで遊べる予定

Play Online（以下、PO）　最初のベータテスター募集は、すぐに50人の枠がいっぱいになったと聞いていますが。

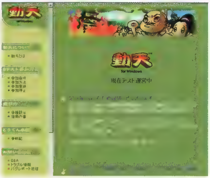
吉田正典氏（以下、吉田）　はい、8月23日の午後6時に受け付けを開始してから、午後10時ごろには定員に達しました。大々的に告知してはいなかったので、びっくりしました。

PO　ホームページによると、次回の募集は9月下旬だそうですね。

吉田　まずは最初の50名で、きちんとゲームが進行し、終了できることを確認します。その様子を見て、次回に募集するプレイヤー数を決める予定です。

PO　今回も「ジャン・プラグド」のベータテストと同様に、ほぼ完成しているゲームを無料で遊べるというわけですね。テスト期間はいつまでですか。

吉田　負荷テスト部分で修正する個所があるかもしれないので、具体的に期限は決めていません。ただ、少なくとも1999年内はベータテストをじっくりやろうと考えています。約3ヵ月間は無料で遊べますよ。



ゲームの入り口、動天のホームページも誕生した。マップをロードする間に、"Q&A"や"指南の書"の内容をチェックしておこう。URLはhttp://www.so-net.ne.jp/douten/index.html

全国統一まではおよそ25ターン 長引いても30ターンで強制終了

PO　まだ3ターン目ですが、早くも書状が飛び交っていますね。スタッフから見て、この人が天下を取りそうだ、というプレイヤーはいます？

吉田　まだ分かりません。下克上があったり、ランダムにイベントが起こりますから。序盤での大勢力が全国統一するとは限らないですし。

PO　情勢が大きく変わるようなイベントが発生するのですね。

吉田　そうです。パラメータの中に"民忠"という項目がありますが、この数値が低いと、良くないことが起こる確率が高くなります。例えば、飢きんで国力が下がったり、病気がはやって兵が減ってしまうんです。

PO　東北地方や四国地方というように、地域ごとに発生するのでしょうか。

吉田　国ごとに発生します。イベントの発生は歴史書に書かれますから、どの国で何があったかは全員が知ることになります。

PO　全国統一までにはいろいろなことが起きそうですが、内部テストでは全国統一までは何ターンを費やしましたか。

吉田　22～25ターンほどですね。30日たつとゲームは強制終了して、その時点で大名をランク付けして結果を表示します。すべての国を属国にしないと全国統一になりませんから、同盟関係はいつか解消しなくてはいけません。その時のプレイヤーの葛藤も見せ場だと思います。

ソニーコミュニケーションネットワーク株式会社の吉田正典氏。動天のほか、同社で開発中の「バトル・ブリンガー」のプロデューサーも務める

"吉田流情報戦略"で戦国時代の波に乗れ

PO　吉田さんはどんな戦い方が得意ですか。

吉田　私の場合は、君主として君臨するより、だれかを引き立てて盛り上げるタイプです。書状などのコミュニケーションツールを使って、まず自分の陣営のメンバーと仲良くなること。そして、ライバルの同盟にも1人ずつ仲間を作り、独自の情報網を築き上げます。ライバル側に仲間がいると情報源にもなりますし、寝返るときも協力し合えますから。

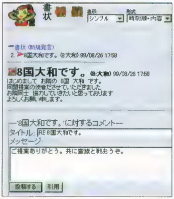
PO　策士ですね。やはり、コミュニケーションが決め手でしょうか。

吉田　そうですね。ある国を攻めるときに、自分の同盟国で少しずつ敵の兵力を削いでいくという作戦や、戦いに破れて属国となった国に対しては、積極的に復興を助けて、強固な信頼関係を作る必要があります。

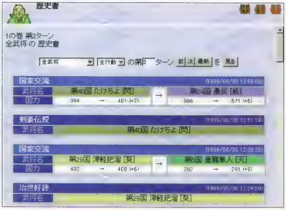
PO　まるで三国志の登場人物みたいですね。

吉田　実社会と同様に、たくさんの国を束ねるには、相当なカリスマが必要になりますよ。属国に不満や不信感を少しでも抱かれると、すぐに下克上や属国の寝返りが起こります。中には一匹おおかみが好きだという人もいますし、毎回戦っていないと気が済まないプレイヤーもいます。戦いに負けたとしても、属国となって自分の国は統治し続けるわけですから、素直な属国もあれば、言うことを聞かない属国もあるでしょう。物資を提供したり、成敗したり、あめとむちを使って大名を率いるわけです。

PO　それだけに、全国を統一した時の喜びは大きいでしょうね。



隣国から書状が届いた。同盟しようという誘いだ。仲間は多いほどいいので、さっそく了承した。この時、すでに九州では戦いが始まっていた



歴史書には、各国の出来事がつづられ始めている。ゲーム終了後も一定の閲覧期間が設定される。戦術の反省や自慢のために使おう

今回の掲載をもちまして、「Party Crew一番出し」の連載を休載いたします。ほかの形でParty Crewに関する情報は引き続きお伝えするので、お楽しみに。

国内外の売れ行きが一目で分かる

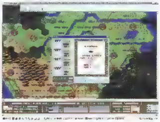
パソコンゲーム売り上げ

ダンジョンキーパー 2

「ダンジョンキーパー 2」は、ハイクオリティーな3Dエンジンを採用した、ブラックユーモアの効いたダンジョン建設シミュレーションだ。インプやデーモンなどのクリーチャーたちの機嫌を取りながら、英雄たちを打ち倒すために自分のダンジョンをより強力に育て上げよう。

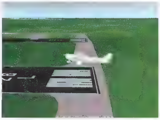
アドバンスト大戦略98Ⅱツヴァイ

ドイツ帝国の興亡をテーマとしたシリーズ最新作が「アドバンスト大戦略98Ⅱツヴァイ」だ。新たな戦術システムやさまざまな兵器が追加され、前作から大幅にパワーアップしている。もちろん、ネットワーク対戦が可能になった点に注目。



FLY!

本格派フライトシミュレーターとして登場した「FLY!」。今回は日本語マニュアル付きでの発売だが、9月に予定されている完全日本語版へは無料でアップグレードできるので、英語が不安な人も安心して購入できる。



JAPAN

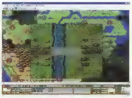
1999年8月調べ

1 ダンジョンキーパー 2 NEW

エレクトロニック・アーツ・スクウェア　9,800円
リアルタイム戦略シミュレーション
☎03-5436-6499

2 アドバンスト大戦略98Ⅱ ツヴァイ NEW

セガ・エンタープライゼス　9,800円
戦略シミュレーション
☎047-380-6441



3 ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス NEW

エレクトロニック・アーツ・スクウェア　8,800円
レーシング
☎03-5436-6499

順位	タイトル	前回	メーカー・価格・ジャンル・連絡先
4	セガラリー 2	2↘	セガ・エンタープライゼス　7,800円 レース ☎047-380-6441
5	FLY!	NEW	P&A　8,800円 フライトシミュレーション ☎042-525-9501
6	シミュレーションプロ野球'99	NEW	NECインターチャンネル　3,900円 シミュレーション ☎03-3293-7008
7	スタークラフト　完全日本語版	NEW	ソース　9,800円 戦略シミュレーション ☎03-5350-4844
8	SHOCK PRICE 500 麻雀 Ⅱ	6↘	SMEインターメディア　500円 テーブルゲーム ☎03-3266-5790
9	シムシティ3000 日本語版	10↗	エレクトロニック・アーツ・スクウェア 9,800円　経営シミュレーション ☎03-5436-6499
10	信長の野望　烈風伝	外↗	コーエー　1万1,800円 歴史シミュレーション ☎045-561-6861

マークはネットワークプレイに対応していることを表します

■協力ショップ■
OVERTOP(☎03-3255-3443)、T･ZONE神戸三宮店(☎078-331-2070)、ビックパソコン館本店(☎03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを基に、編集部で集計してランキングを作成しました

ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。夏休みの時期だったという理由からか、こつこつと遊べるシミュレーションゲームが多数ランクイン。「ダンジョンキーパー 2」がナンバーワンの支持を受けた。海外では、「HALF-LIFE」や「STARCRAFT」など、パッケージを変えて再登場したタイトルも好評だ。

USA

July 1999

1 HALF-LIFE:GAME OF THE YEAR EDITION

NEW

Havas Interactive社
$36

2 ROLLER COASTER TYCOON

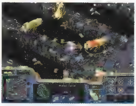
4↗

ハズブロ・インタラクティブ
$30

3 STARCRAFT BATTLE CHEST

NEW

Havas Interactive社
$37



順位	タイトル	前回	メーカー / 価格
4	SIMCITY 3000	9↗	エレクトロニック・アーツ $38
5	RAINBOW SIX GOLD PACK	8↗	Red Storm Entertainment社 $30
6	TOTAL ANNIHILATION : KINGDOMS	7↗	GT インタラクティブ $46
7	NEED FOR SPEED HIGH STAKES	NEW	エレクトロニック・アーツ $20
8	STAR WARS EPISODE I : THE PHANTOM MENACE	2↘	LucasArts社 $44
9	MECHWARRIOR 3	1↘	ハズブロ・インタラクティブ $42
10	MONOPOLY GAME	外↗	ハズブロ・インタラクティブ $17

資料提供：PC Data（http://www.pcdata.com/）
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr, Suite204, Reston VA20147.
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールスデータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

HALF-LIFE:GAME OF THE YEAR EDITION

1998年のゲームオブザイヤーを受賞した「HALF-LIFE」。それを記念して発売された「HALF-LIFE：GAME OF THE YEAR EDITION」には、「TEAM FORTRESS CLASSIC」を含む、それまでのアップデートパッチがすべて同梱されている。新たにHALF-LIFEを購入する人にはお得なパッケージだ。

NEED FOR SPEED HIGH STAKES

ゲームとしての面白さを追求し、スピード感とチェイスの興奮が味わえる「NEED FOR SPEED HIGH STAKES」。熱心なファンの手によって新たなコースと車が作成され、関連するいくつかのファンサイト（www.nfscheats.comなど）で公開されているので、それらを試してみるのも面白い。

World Charts Foundation

（8月23日～29日）

順位	タイトル
1	QUAKE Ⅲ ARENA TEST
2	Sid Meier's ALPHA CENTAURI
3	HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
4	BATTLECRUISER 3000AD
5	RAGE OF MAGES Ⅱ : NECROMANCER
6	NATUK
7	LINKS LS 99
8	MECHWARRIOR 3
9	STAR TRECK : STARFLEET COMMAND
10	DEMISE : RISE OF THE KU'TAN

資料提供：World Charts Foundation
（http //www.worldcharts.com/）
インターネットを使った世界規模の人気エンターテイメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される

ソフトウェア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に◎が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

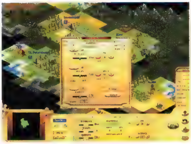
発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1999年9月25日	青葉かおりのハイパー囲碁	KTインタラクティブ	囲碁	6,800円	03-3498-6517	Win 95・98
1999年9月25日	◎ FORCE 21	マイクロマウス	リアルタイム3D戦略シミュレーション	8,800円	03-3376-8061	Win 95・98
1999年9月30日	◎ ヘビーギア II 完全日本語版	サイバーフロント	3Dロボットアクションシューティング	未 定	052-779-6549	Win 95・98
1999年9月30日	大戦略プレミアムパック	システムソフト	戦略シミュレーション	1万2,800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年9月下旬	◎ フライ! 完全日本語版(Mac版)	P&A	フライトシミュレーター	8,800円	042-525-9501	Mac
1999年9月下旬	◎ フライ! 完全日本語版	P&A	フライトシミュレーター	8,800円	042-525-9501	Win 95・98
1999年9月	◎ スコットランドヤード 完全日本語版	マイピック	ボードゲーム	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年10月1日	◎ 麻雀天龍 2 インターネット	ボーステック	麻雀	6,800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年10月1日	パンドラの箱	マイクロソフト	パズル	オープン	03-5454-2300	Win 95・98
1999年10月1日	◎ SPEC OPS GOLD	マイクロマウス	特殊部隊シミュレーション	未 定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年10月1日	CUT THROATS	アイドス・インタラクティブ	海賊戦略シミュレーション	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年10月1日	◎ COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年10月1日	シムシティ 3000 (Mac版)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	経営シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Mac
1999年10月1日	◎ FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	サッカー	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年10月1日	◎ ウルティマオンライン ザ・セカンドエイジ リニューアルパッケージ版(仮)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	ネットワークRPG	5,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年10月1日	PCゲームベストシリーズVOL.12 ツァイトガイスト	サイバーフロント	シューティング	1,980円	052-779-6549	Win 95・98
1999年10月1日	PCゲームベストシリーズVOL.13 プロピンボール "ザ ウェブ"	サイバーフロント	ピンボール	1,980円	052-779-6549	Win 95・98
1999年10月1日	PCゲームベストシリーズVOL.14 闘神伝 2	サイバーフロント	3D格闘アクション	1,980円	052-779-6549	Win 95・98
1999年10月8日	◎ 未来開拓史 ウォーゾーン2100 日本語版	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年10月8日	◎ バックギャモン	アンバランス	テーブルゲーム	8,800円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年10月8日	◎ RAINBOW SIX:ROGUE SPEAR	マイクロマウス	アクションシューティング	未 定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年10月8日	◎ レイルロード・タイクーン II 完全日本語版	マイピック	鉄道シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年10月15日	ディアハンター II	ソース	スポーツ	未 定	03-5350-4844	Win 95・98
1999年10月15日	レリクス ～ザリカーオブオリジン～	ボーステック	アクションRPG	8,800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年10月15日	◎ GP500	マイピック	バイクシミュレーション	7800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年10月21日	アステロイド	SME・インターメディア	3Dアクションシューティング	7,800円	03-3266-5791	Win 95・98
1999年10月22日	ソウルリーバー 日本語版	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年10月22日	◎ インペリアリズム II 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年10月29日	◎ レブナント 日本語版	アイドス・インタラクティブ	RPGアクション	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年10月29日	マスターブレイズ	日本クリエイト	RPG	9,800円	0729-90-2525	Win 95・98
1999年10月末	◎ NOCTURNE	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
1999年11月末	◎ MOBIL1 RALLY CHAMPIONSHIP	イマジニア	レーシング	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年11月末	◎ バルダーズゲート 日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	9,800円	047-380-6441	Win 95・98
1999年10月	SHADOW MAN	アクレイムジャパン	3Dアクションアドベンチャー	未定	03-5467-1512	Win 95・98
1999年10月	◎ RE-VOLT	アクレイムジャパン	レーシング	未定	03-5467-1512	Win 95・98
1999年10月	スーパーエアーコンバット III	システムソフト	フライトシミュレーター	8,800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年10月	マスターオブモンスターズ ファイナル	システムソフト	シミュレーション	8,800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年10月	◎ 銀河	システムソフト	パズル	未 定	092-752-5264	Win 95・98
1999年10月	◎ ARMORED FIST III	マイクロマウス	タンクバトルシミュレーション	未 定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年10月	◎ ファルコン 4.0 完全日本語版	マイピック	フライトシミュレーター	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月5日	馬なり1ハロン劇場 98 ローコスト版	ボーステック	シミュレーション	2,800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年11月5日	レジオナル・パワー II/III&IIISPセット	ボーステック	シミュレーション	6,800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年11月26日	◎ Age of Empires II:The Age of Kings	マイクロソフト	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-5454-2300	Win 95・98
1999年11月26日	◎ ファイティング スティール 完全日本語版	マイピック	シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月上旬	あすは恋して	アンバランス	シミュレーション	未 定	03-5283-3625	Win 95・98

要チェック! ズームイン新着タイトル

戦略シミュレーション

発売元 :サイバーフロント
発売時期: 1999年11月

シヴィライゼーション:コールトゥパワー



名作シミュレーションとして名高い「CIVILIZATION」シリーズの最新作(第3作目)が、完全日本語化されて発売される。本作では、太古の時代から紀元後3000年までの時間的空間が舞台。新たなフィールドとして海底都市、宇宙コロニーが追加される。また、マルチプレイにも対応している。

※画面は英語版のものです

ネットワークRPG

発売元 :アートディンク
発売時期: 1999年冬

ルナティックドーン IV

シリーズ最新作が発売決定。IIIのシステムを継承しつつ、操作性を向上させたIVでは、最大16人のマルチプレイに対応する。また、ホームページ自動作成機能が実装され、キャラクターのステータスや冒険の歴史、ホームワールドの状況がボタン一つでHTML形式で出力される。

発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1999年11月上旬	ダークストーン 日本語吹き替え版	ズー	RPG	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年11月下旬	ロマンシア	アンバランス	アドベンチャー	7,800円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年11月	UNREAL TOURNAMENT	ソース	3Dシューティング	オープン	03-5350-4844	Win 95・98
1999年11月	THE WHEEL OF TIME	ソース	アクションRPG	オープン	03-5350-4844	Win 95・98
1999年11月	ロードオブパンツァーズ	システムソフト	シミュレーション	未 定	092-752-5264	Win 95・98
1999年11月	SILVER	セガ・エンタープライゼス	RPG	6,800円	047-380-6441	Win 95・98
1999年11月	ABOMINATION	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年11月	TOMB RAIDER:THE LAST REVELATION(仮)	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年11月	シヴィライゼーション:コールトゥパワー 完全日本語版	サイバーフロント	戦略シミュレーション	未 定	052-779-6549	Win 95・98
1999年11月	DELTA FORCE 2	マイクロマウス	特殊部隊シミュレーション	未 定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年11月	RALLY MASTERS	マイクロマウス	レーシング	未 定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年11月	SPEC OPS II:GREEN BERETS	マイクロマウス	特殊部隊シミュレーション	未 定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年11月	TACHYON:THE FRINGE	マイクロマウス	スペースコンバットシミュレーション	未 定	03-3376-8061	Win 95・98
1999年11月	メック ウォーリア 3 日本語版	マイピック	シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月	B-17 FLYING FORTRESS	マイピック	フライトシミュレーター	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月	サガ 日本語版	マイピック	シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月	FLANKER 2.0	マイピック	フライトシミュレーター	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月	ウォーハンマー40,000:ライツオブウォー 日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月	デオ グラシアス 日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年12月17日	銀河英雄伝説 VI	ボーステック	シミュレーション	1万800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年12月	トゥームレイダー:ザラストレベレーション(仮) 日本語版	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年12月	OMIKRON	アイドス・インタラクティブ	3Dアクションアドベンチャー	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年12月	大刀~DAIKATANA	アイドス・インタラクティブ	アクション	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年12月	大戦略VI	システムソフト	戦略シミュレーション	1万800円	092-752-5264	Win 95・98
1999年12月	メサイヤ	ズー	3Dアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年12月	ウィザードリィ エンパイア	スターフィッシュ	ダンジョン探索RPG	未 定	03-3366-1552	Win 95・98
1999年12月	ガンドレス	スターフィッシュ	シミュレーション	未 定	03-3366-1552	Win 95・98
1999年12月	DIABLO II	ソース	RPG	オープン	03-5350-4844	Win 95・98
1999年12月	レイルロード・タイクーン II 完全日本語版(Mac版)	マイピック	鉄道シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Mac
1999年12月	サイレントハンター II 日本語版	マイピック	シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年12月	シヴィライゼーション II:テスト オブ タイム 日本語版	マイピック	シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年12月	パンツァージェネラル 3D 日本語版	マイピック	シミュレーション	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年秋	Combat Flight Simulator追加パック:コンバットパイロット ゼロ戦航空隊	イマジニア	フライトシミュレーター	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年秋	ルービックス 2000 日本語版	マイピック	パズル	未 定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年冬	DESERT FIGHTERS	P&A	フライトシミュレーター	未 定	042-525-9501	Win 95・98
1999年冬	ルナティックドーン IV	アートディンク	ネットワークRPG	未 定	043-299-7890	Win 95・98/NT4.0
1999年冬	SOLAR	イマジニア	シミュレーション	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	マイト&マジック 7:フォーブラッドアンドオナー 完全日本語版	イマジニア	RPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	ドラカン 完全日本語版(仮)	イマジニア	3Dアクションアドベンチャー	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	マリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士~	イマジニア	RPG	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	エリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士2~	イマジニア	RPG	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	ファラオ 完全日本語版(仮)	イマジニア	シミュレーション	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	GIANTS ~CITIZEN KABUTO~	イマジニア	3Dアクション	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	MIDNIGHT GT	イマジニア	レーシング	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	ウルティマIX:アセンション	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年冬	テーマアクアリウム	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	経営シミュレーション	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年冬	テーマパークワールド	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	遊園地経営シミュレーション	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年冬	USAF	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	フライトシミュレーター	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
1999年冬	F/A 18	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	フライトシミュレーター	未 定	03-5436-6499	Win 95・98
1999年冬	Flight Simulator 2000	マイクロソフト	フライトシミュレーター	未 定	03-5454-2300	Win 95・98
1999年末	RPGクリエイタープロ 2	アイジーエス	RPG作成ツール	未 定	045-451-5818	Win 95・98
1999年	英雄伝説V 海の檻歌	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95・98
1999年	新・英雄伝説IV 朱紅い雫	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95・98
1999年	イースII・エターナル	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95・98
1999年	ソーサリアン・オリジナル	日本ファルコム	RPG	未 定	042-527-6501	Win 95・98
2000年	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年初頭	MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年初頭	HEAVY METAL F.A.K.K.2	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年初頭	KISS:PSYCHO-CIRCUS	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年夏	RUNE	P&A	3Dアクション	未 定	042-525-9501	Win 95・98
2000年春	F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版	イマジニア	フライトシミュレーター	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春	TEAM FORTRESS 2:BROTHERHOOD OF ARMS	イマジニア	3Dシューティング	未 定	03-3343-8900	Win 95・98
2000年春	COMANCHE 4	マイクロマウス	ヘリコプターシミュレーション	未 定	03-3376-8061	Win 95・98
未 定	ゴーディアン・ノット	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
未 定	バルダーズゲート:ミッションパック(仮) 日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	未 定	047-380-6441	Win 95・98
未 定	UNREAL TOURNAMENT(Mac版)	ソース	3Dシューティング	オープン	03-5350-4844	Mac
未 定	WARCRAFT II PLATINUM	ソース	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-5350-4844	Win 95・98

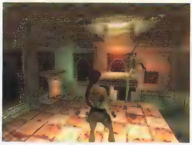
※この情報は1999年8月末日現在のものです。

アクションアドベンチャー

発売元　：アイドス・インタラクティブ
発売時期：1999年12月

トゥームレイダー:ザラストレベレーション(仮)

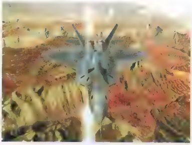
世界中で高い人気を博しているシリーズの最新作が、日本語化されて発売される。今回、冒険の舞台となるのは、神秘の地エジプト。本作では、従来のゲームエンジンを改良し、スムーズなゲームプレイが実現される。主人公ララ・クロフトの新しいアクションもいくつか追加される予定だ。



フライトシミュレーター

発売元　：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売時期：1999年冬

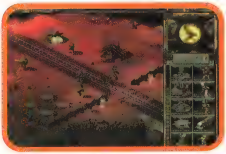
USAF



アメリカ合衆国空軍の協力を得て制作されている、本格派フライトシミュレーター。F-16C FalconやA-10 Warthogなど、8種類のアメリカ空軍機が操縦できる。また、ゲーム中の地形は、人工衛星からの立体データに基づいて高度や色彩が精密に描写されている。最大16人までのマルチプレイが可能。

今月は、現在のリアルタイム戦略シミュレーションのスタイルを築き上げた傑作「コマンド＆コンカー」の続編や待望のアクションRPG「レブナント」など、幅広いジャンルの期待作を5本ピックアップ。それぞれがどんなゲームなのか、4人がさまざまな角度から検証・評価してみた。

COMMAND&CONQUER: TIBERIAN SUN



☞p.054

レブナント

日本語ベータ版評価

☞p.068

最近の戦略シミュレーションは、3Dになってどんどん派手になる傾向がある。だが、この「コマンド＆コンカー」の続編は、Voxelという最新技術を使ってはいるが、あえて前作の雰囲気を踏襲して細かいグラフィックで描かれている。見た目が派手でない分、損をするタイトルかもしれないが、地面を照らすサーチライトが配置されていたり、攻撃されて歩兵が火だるまになったりと、よく見ればかなりグラフィックに凝って制作されているのが分かる。挿入されるムービーも映画並みの出来で、前作のファンの期待にじゅうぶんこたえてくれる作品である。

海外製のRPGはどことなく暗い雰囲気の作品が多いが、このゲームではその暗く不気味な舞台に鮮やかな色彩を持ち込んで、今までに見たことのない美しく独創的なファンタジー世界を作り出している。「DIABLO」よりもアクション寄りで、攻撃ボタンが強さによって三つ用意されているところが面白い。純粋なRPGファンは面倒な操作が増えたと感じるかもしれないが、これによって、従来のRPGにはなかったスリリングなモンスターとの戦いが体験できるのだ。完全日本語化されているので、ゆっくりストーリーを楽しみながらプレイしたい。

マウスカーソル程度のサイズしかない歩兵が、ロケットランチャーを発射して着弾するまで、細かく描かれており、個々のユニットのアニメーションのち密さには感心した。ただし、最大解像度が800×600ドットと低い割に、マップが意外と広いため、対戦中に全体の状況が把握しにくく、ややストレスを感じる。この点については、1280×1024ドットをサポートしている「Age of Empires II：The Age of Kings」のシステムを見習ってほしいと思う。Westwood Studios社のロビーサーバーでマルチプレイを試したが、アクセスしているプレイヤー数が多く、人気の高さがうかがえた。

DIABLOキラーとして知られる本作だが、実際にプレイしてみると、これは単なるRPGじゃないことに気付く。これはアクションゲームだ。「DIABLO」は、動作がワンパターンの敵キャラを倒して、自キャラのレベル上げに没頭する単調さがあるが、レブナントはキャラクターのアニメーションパターンが豊富で、格闘ゲームとしても評価できる。プレイヤー同士のデスマッチモードが用意されているというのも、その現れだ。「DARKSTONE」はDIABLOの完全なコピーだったが、レブナントはDIABLOを土台に、新たなジャンルを生み出したタイトルだという印象を持った。

前作から引き継がれたストーリーには力が入っていて、膨大な量のムービーを楽しむことができる。ミッションの中には、最初に生産の拠点となるConstruction Yardがなく、捕虜となっているEngineerを救出して敵の施設を奪い取るといったものもあって、プレイヤーを飽きさせない。マップが広くなっていることや、ユニットの成長という概念を取り入れたことによって、序盤のラッシュ攻撃という戦術が取りにくくなっている。特にこの部分がすごいといったところはないが、ゲームバランスが良く練られており、好感が持てる。操作感がしっくりくるため、テンポ良くゲームを進めることができた。

めりはりのある派手めのゲーム画面が印象的だ。日本語のセリフによって、NPCの個性がうまく発揮されている。いくつかのキーの組み合わせでさまざまなコンビネーションアタックが繰り出せるようになっているが、うまくタイミングを合わせないと逆に連続攻撃を食らってしまうので要注意。魔法のシステムもユニークで、何種類か存在するタリスマンの組み合わせによって魔法の効果が変わる仕組みになっている。移動の際にボタンを押し続けなければならない点や、障害物に引っ掛かりやすいなど、操作感については若干不満が残るものの、全体的には良質なRPGと言える。

映画のような実写のムービーは一見の価値がある。しかし、ゲーム中のグラフィックは、細部まで丁寧に描かれているものの、全体的にオブジェクトが小さいので、あまり迫力が無い。それでも、シンプルで分かりやすいインターフェースと、考え抜かれた各ユニット性能のバランスは、さすがに良くできている。多くのプレイヤーが集まって、盛んに対戦が行われているマルチプレイが、それを示しているだろう。薄氷の上を重量級ユニットが走行すると沈んでしまったり、中立の民家があって、それも攻撃できてしまったりと、対戦マップにも細かな作り込みがあって楽しい。

完全日本語版なので、ストーリーの流れがしっかりと理解でき、ゲームプレイにのめり込めるのはうれしい。また、RPGでは単なるレベル上げの作業になりがちな戦闘も、格闘アクションのような必殺技や、派手なグラフィックがさく裂する魔法などのおかげで、なかなか楽しめるつくりになっている。記憶喪失の主人公、なぞの邪教集団などの設定は、ファンタジー世界にあまり興味が無い私のようなプレイヤーでも、先のストーリーがどうなるのか興味を持たせてくれる。登場するNPCたちの個性も豊かで、プレイヤーを飽きさせない工夫が随所に感じられた。

クロスレビュー

SYSTEM SHOCK 2

☞p.074

見た目が3Dシューティングなので、そのつもりでプレイするとがっかりするかもしれない。メーカーが言うように、これは立派なRPGなのだ。複雑な操作が要求され、序盤は3Dシューティングほどスムーズに移動ができない。前もってチュートリアルでしっかりとシステムを学習する必要があるのだ。だが、逆にこのシステムの複雑さがゲーム世界を奥深いものにしていることが、のちのちよく分かるはずだ。敵キャラクターのデザインがあまり良くないのが残念だが、演出は巧みで、突然敵が襲ってきてプレイヤーをぞっとさせるような場面が多い。

「THIEF：THE DARK PROJECT」を開発したメーカーの作品だけあって、操作性はTHIEFとほぼ同じで、難易度もTHIEFに負けないほど高い。ただ、「HALF-LIFE」の軽快な動きに慣れている自分としては、のそのそとした遅い動きには非常にストレスを感じる。Direct3Dで描画された暗く閉ざされた空間が、"SFホラー映画"のような雰囲気を出していて、ゾンビ風のミュータントも恐怖感をあおる。スピード感はないが、ホラー系のゲームに興味があればプレイしてみてはどうか。しかし、私のような、せっかちなゲーマーには向かない。

くっきりした描写の、一見3Dシューティング風画面で、それらのゲームと比較されやすいという点で損をしているかもしれない。戦闘そのものは比較的テンポがゆっくりで、激しいアクションは期待しない方がいい。アドベンチャーゲーム的な仕掛けも用意されており、中でも、PDAを使った情報の収集と整理は欠かせない。HackやRepairなどのスキルもユニークな要素で、これらをうまく成長させていくところがキーポイント。このゲームを特徴付けるPSI Powersだが、用途ごとにさまざまな種類があり、これを使いこなすことが楽しみであるとも言えそうだ。

個人的な印象で言えば、3Dシューティング視点にしたSF風「バイオハザード」。ただ、アクションの難易度がそれほど高くない分、不気味なSFホラーミステリーとでも呼べる物語をじっくりと堪能できる。インターフェースが若干複雑だが、使い方をマスターさえすれば、かなり面白くなってくる。いつの間にか背後に忍び寄る敵モンスターや、突然起こる爆発など、驚きのあまり声を発してしまう場面も多かった。マルチプレイモードが無いのは残念だが、SFが好きで英語がある程度理解できる人には強くお勧めしたい。BGMのテクノサウンドも世界観にうまくマッチしている。

DRAKAN：ORDER OF THE FLAME

☞p.079

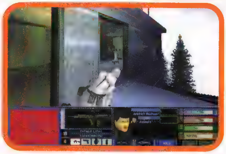
「HERETIC Ⅱ」のように非常に操作しやすい3人称視点のアクションゲーム。途中からドラゴンの背中に乗ってプレイすることもでき、ゲームの幅が広がるのだが、地上での戦闘が洗練されておらず、途中からゲームが単調に感じられた。戦闘がスピーディーに展開すれば、もっとこのゲームは面白くなるはずだ。また、マルチプレイも、戦略性などあまり必要のない単純な戦いになることが多く、もう少し工夫してほしかった。個人的には、二番煎じの女性キャラクターが主人公であることが、このゲームを好きになれないいちばんの理由である。

女剣士RynnとドラゴンArokhのキャラクターに好感を持つかどうかで、評価が大きく分かれるところだが、Rynnは第2の"ララ・クロフト"になれそうだ。ゲームプレイは、序盤が「HERETIC Ⅱ」で、途中から「DESCENT 3」といった感じだが、このDESCENT風のドラゴンの動きに癖があり、自由に動けないのがゲームをつまらなくしている。特に、飛べる高さに制限があるため、りりしいドラゴンの風ぼうとは裏腹に、動きはスピード感がなく、おとなしい。A3DとEAXの両方に対応しているが、ゲーム中に効果的に使われている印象はなかった。

ドラゴンが登場するゲームという印象が強かったが、実際は主人公Rynnのアクションが中心となっている。ゲームを進めるための仕掛けやトラップも面白いが、やはりモンスターとの戦闘が楽しい。それぞれのアクションが豊富で、上段、下段の攻撃や、ブロック、飛び込み回転による回避など、バリエーションに富んでいる。それぞれに特徴のあるAIを持ったモンスターの動きを見極めて、うまく立ち回りたいものだ。ドラゴンによる空中戦も軽快で、回避と攻撃をバランス良く織り交ぜていく過程を楽しむことができた。特に、ドラゴンが入り乱れるマルチプレイの空中戦はお勧め。

主人公の動きが非常に滑らかなので、操作していてストレスを感じることが無かった。敵との戦闘が独特で、ヒット＆アウェイ戦法をうまくマスターしないと苦戦してしまうが、すぐに慣れるだろう。シングルプレイで途中に挿入されるムービーのグラフィックの質は並だが、カメラアングルや挿入されるタイミングなどが絶妙で、気分を盛り上げてくれる。マルチプレイも快適で、野山でチャンバラごっこをしているような痛快な気分が味わえる。マップのバリエーションも豊富で、なかなか飽きないだろう。ただ、ドラゴンが操作しにくかったのは残念だ。

RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR ベータ版評価



☞p.088

前作同様、緊迫感のあるミッションが堪能できる。アクション性を期待し過ぎる人にとっては、作戦を綿密に立てる最初のPlanning Phaseが面倒かもしれないが、ここがこの作品の肝でもある。自分が思い描いたとおりに部隊が作戦を遂行するのを見るだけでも実は楽しいのだ。1人称視点でプレイできるので、QUAKE系のゲームに慣れた人なら、多少いいかげんな作戦を立てていても、自分の腕でなんとかミッションを遂行できるかもしれない。かがみながら進むアクションが加えられたので、ゲーム展開にいっそうスピード感が増した。

人質救出を目的にしたゲームというと、最近は「HALF-LIFE」用MODの「Counter-Strike」をプレイしたが、本家のR6の方が、戦略性やプレイヤーの役割分担がしっかり設定されており、リアリティーの高さに感心させられる。特に、数多く用意されている武器をチョイスする楽しみは、ガンマニアにはたまらない。雨の降る、爆撃後の市街地を模したマップもリアルで、ビジュアルも悪くない。ただ、3Dサウンドをサポートしていないのが、非常に残念だ。しゃがみ姿勢で敵陣に乗り込む際は、銃声や足音に敏感になるはずだが、サウンド効果はHALF-LIFEに遠く及ばない。

前作をプレイしていないので比較できないが、パズルを解いていくような要素とアクションが程よくミックスされていて、上質なゲームだと言える。細かいディティールにこだわった兵器やミッションは、リアルそのもの。照準はある程度自動で敵に合わせられるので、タイミングさえ合えば簡単に倒せるのもそう快感がある。チームごとに作戦を考えて、何度もトライアンドエラーを繰り返してクリアするというように、腰を据えてじっくり楽しんでほしい。適当に立てた作戦では決して太刀打ちできない。グラフィック、操作感、効果音のどれもがいい仕上がりで、お勧めできる1本。

特殊部隊のチームメンバーと彼らの武器、現地での移動ルートを含めた実行作戦の設定フェイズは、初めてのプレイヤーであれば何をしたらいいかさえ分からないかもしれない。しかし、適当な作戦でもいいので、いったん実戦をプレイしてみれば、どういった作戦が効果的なのかだんだん分かってくる。作戦を練る楽しさも、じわじわと感じられるようになってくるのだ。さらに、ミッション遂行フェイズでの、周囲に敵がいないかを絶えず確認しながらの行動は、かなりスリリング。軍事知識に疎くても、単純にサバイバルゲームのノリでプレイしてみてほしい。結構ハマるはず。

戦略好きゲーマー Don't miss this chance!

ベータテスター：THE CHOSEN

編集部が入手したベータテスター枠を毎回プレゼントする連載ページ。今回募集するタイトルは「PANZER GENERAL 3D ASSAULT」だ。第2次世界大戦が舞台のこのゲームは、戦車や戦闘機など、200以上の兵器を操り、キャンペーンをこなしていくターン制戦略シミュレーションである。

PANZER GENERAL 3D ASSAULT

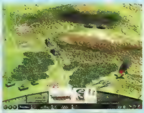
PANZER GENERAL 3D ASSAULTとは?

「大戦略」のようなヘックス(6角升目)ベースの戦略シミュレーションは、地味なジャンルに取られがちだが、ゲーマーやメディアから共に高い評価を受け続けている。その中の一つが、PANZER GENERALシリーズだ。第3弾となる今回はグラフィックが大幅にパワーアップし、第2次世界大戦の北アフリカからヨーロッパまでのさまざまな戦場で、パンツァーを始めとする兵器を操りながら攻略する。

プレイヤーは、アメリカ、ドイツ、イギリス、フランスの陸軍隊を指揮し、それぞれ8キャンペーンを順番にこなしていく。題名からも分かるとおり、地形のグラフィックが完全3Dになり、カメラ視点の回転やズームといった動きが可能になった。爆発などの照明効果も美しくなっているほか、戦闘機の飛来なども より現実味を帯びた仕上がりとなっている。

モデリングされた兵器の総数は200を超える。今回、各師団をリーダーに任せるという独特のゲームプレイを採用していることは特筆に値するだろう。このリーダーたちは20人ほど存在し、それぞれに違った能力を持たせている。従来のユニットの生産や配備などの戦略性に加え、このリーダーたちをうまく操り、まとめ上げることがゲームの重要な課題になってくるだろう。シナリオやマルチプレイ用のマップも30程度付属する予定で、対戦は4人までが可能となる。

前作からのグラフィックの向上は目覚しい。指示を加えた戦闘機が旋回する際には、滑らかな曲線を描いて飛行していた



戦略シミュレーション愛好者必見の応募方法はこれだ!

このベータテストは、全世界で最大100名まででしか参加できない、まさに選ばれた者だけが参加できるテストである。今回は、弊誌読者のために5人分のベータテスター枠を確保した。

応募する際には、必要事項を記入の上、件名を「PG3Dベータテストへの応募」とした電子メールをthe-chosen@play-online.comまで送信すること。なお、「PANZER GENERAL 3D ASSAULTのベータテストにかける意気込み」というテーマで簡単な英文を書いてもらい、それを選考する際の参考にさせていただく。締め切りは、1999年10月18日中とする。

また、今回のベータテストに外れた方の中から抽選で5名の方に、製品版をプレゼントするので、どしどし応募してもらいたい。なお、ベータテスト権とプレゼントの当選者の発表は、編集部からの連絡と製品の発送によって代えさせていただく。

応募要項

参加資格：英文でバグの報告を忠実に行える自覚のある人

応募する際の記載事項：氏名、郵便番号、住所、電話番号、年齢、電子メールアドレス、好きなゲームジャンル、使用するパソコンのスペック(CPU、メモリー、ビデオ、サウンド、インターネットへの接続方法)、英文による簡単なPR文

備考：なお、今回ご応募いただいた際の各種データは、株式会社マイピック(日本におけるPANZER GENERAL 3D ASSAULTの発売元)と編集部で共有させていただきます。

(例)
氏名：広尾一郎
郵便番号：150-0011
住所：東京都渋谷区広尾1-13-7
電話番号：03-1234-5678
年齢：27歳
電子メールアドレス：ichi@play-online.com
好きなゲームジャンル：戦略シミュレーション
使用するパソコンのスペック
CPU：Pentium Ⅲ 500MHz
メモリー：128MB
ビデオ：Viper V770
サウンド：MonsterSound MX300
インターネットへの接続方法：ISDN
英文によるPR文：The ground warfare during World War was, in short, the crush among the powers. Off course I enjoy playing modern wargames including "RAINBOW SIX" and various flight simulators such as "FALCON 4.0". But my heart definitely belongs to the War of the Power, and PANZER GENRAL Ⅱ is the only game still sits on my hard drive.

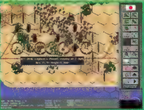
パンツァーを愛する Strategic Simulations社の製品群

[illegible] 1970年代に設立され、[illegible]評のある[illegible]陸上兵器[illegible]過去に発[illegible]ファイ[illegible]戦をも[illegible]中核と[illegible]

PANZER GENERAL [illegible]

[illegible]ALシリ[illegible]ンダー[illegible]クな背[illegible]リーダ[illegible]るなど、[illegible]雰囲気[illegible]

STEEL PANZERS [illegible]



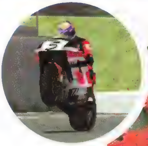
[illegible]000年[illegible]の六つ[illegible]した、[illegible]からは[illegible]TEEL[illegible]グラフィ[illegible]オンリ[illegible]

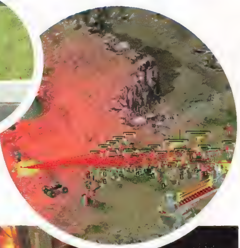
PANZER COMMANDER [illegible]

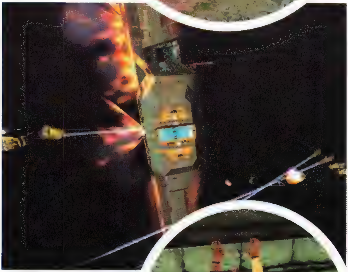
[illegible]ョン性[illegible]ンルに[illegible]た作品。[illegible]ギリス、[illegible]ミッシ[illegible]史実と[illegible]再現し[illegible]

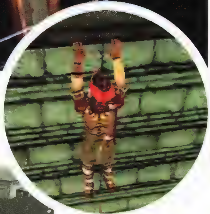
Play Online Exclusive Review

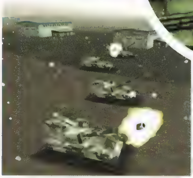
052	GP500
054	COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN
056	HOMEWORLD
058	MOBIL1 RALLY CHAMPIONSHIP
059	SHADOW MAN (ネットワーク非対応タイトル)
060	FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー
061	STAR TREK:STARFLEET COMMAND
062	レリクス ザ リカー オブ オリジン (ネットワーク非対応タイトル)
063	FORCE 21
064	CLANS
065	PLANESCAPE TORMENT (ネットワーク非対応タイトル)
066	プリンス・オブ・ペルシャ 3D (ネットワーク非対応タイトル)

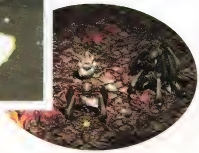












Information

開発元	：マイクロソフト株式会社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	：Pentium 90MHz以上
メモリー	：Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	：800×600ドット 256色以上
HD容量	：80MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：発売中

アイコンの見方

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン

メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン

マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.144～p.146を参照してください。

Informationの見方

★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。

★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95／98上（MS-DOSプロンプトの英語モード）でも動作します。

★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。

★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。

★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、SGLなどが入ります。なお、―― の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。

★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン

ネットワーク非対応タイトルであることを表します。

現役GPライダーの監修によって
本物のライディングスタイルを再現

GP500

世界14ヵ国を転戦するオートバイレースの最高峰、GP500が待望のゲーム化となった。主催団体FIM(Federation Internationale de Motocyclisme)の公認によって、阿部典史や青木宣篤など、全選手と全コースが実名で登場する。リアルな走りが楽しめるバイクゲームだ。

リーンをコントロールして荷重移動でマシンをねじ伏せろ

ハンドルコントローラーがあれば、実車に近い気分がそれなりに味わえる4輪車のゲームとは異なり、2輪車のゲームは現実と大きく懸け離れている。オートバイに乗る人であれば分かると思うが、オートバイはハンドルで曲がるのではない。体ごとバイクを倒して曲がり、高速域になるほど風と折り合いをつける体力がいる。これが大型バイクともなると、この特性がさらに顕著となり、バイクをコントロールするのは手や足ではなく、ひざと腰となる。パソコンゲームにおいて手で操作している限り、バイクゲームにそのようなリアリティーを求めても無意味であろう。

本誌では、過去に「MOTO RACER」「REDLINE RACER」「CASTROL HONDA SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS」など、さまざまなバイクゲームを紹介してきた。そして、いずれの記事も「面白い」という評価をしている。しかし、この面白さはリアリティーの評価とは別のところにある。ちょっとしたはずみで転ぶ不安定な乗物というスリル、ライバルをコーナーで追い越すライン取り戦略としての面白さだった。ゲーム開発者は「手で操作する」という大前提でのリアルさを表現することに挑戦し続け、遊ぶ側のプレイヤーも、手で遊ぶゲームというひいき目で遊んでいた。

前置きが長くなったが、「GP500」は手で遊ぶバイクゲームとして、バイク乗りのつぼを押えたユニークな仕掛けがある。左右にバイクを倒す操作に加え、リーンコントロールを採用したのである。バイク乗りにとっては常識であるが、リーンとはライディング姿勢のことである。バイクが曲がるときに、バイクとライダーが同じ角度で傾き、車輪、シート、頭までが一直線になっている状態を「リーンウィズ」という。これに対し、バイクよりも内側へ身体を倒し込み、重心を内側へもっていく姿勢を「リーンイン」、逆にバイクとは逆向きに身体を起こす姿勢を「リーンアウト」という。

GP500では、バイクだけでなく、このようなライダーの姿勢をも制御するができ、リアルなライディングポジションとコーナリングでの操作感を再現してみせたのである。例えば、高速でS字カーブに突っ込んだ場合、リーンインにすることで旋回性が向上し、リーンアウトを併用することで早めにバイクを立て直し、次のカーブでまたリーンインするという、実際のライディングそのままのコーナーリングを再現できる。リーンを習得するために、PRACTICEモードでコースを1人で周回しても楽しい。コーナーが来るたびに「倒せる」「まだ倒せる」「まだまだ」「もうちょっと」「アッこけた」と思わず声が出てしまった。ライディングハイをゲームで感じたのは初めてのことだ。

阿部典史(通称ノリック)でゲームスタート。左側のLAP表示は、区間ごとに先行車との時差も表示されるマルチファンクションタイプだ。実在のライダーを再現したそうだが、ノリックの長髪がなびかないのが惜しい

現役ライダーがライバルのライン取りを再現

GP500がライダーの姿勢まで追求するほど作り込まれているのは、ゲームの監修者として参加したGPライダー、Kenny Roberts Jr.氏の貢献によるものだと思われる。YAMAHAワークス時代に6回の年間チャンピオンの座を獲得し、現在はSUZUKIワークスチームに所属するプロのライダーとして、彼もまた「手で操作するバイクゲーム」に納得できなかったに違いない。リーン以外にも、高速域での後輪のスライド、最高速で風が巻き込むことでの状態の

画面右上にはマーシャルフラッグが表示される。青い旗は「後ろから速い車が来た」、黄色い旗は「危険追い越し禁止」だ

リーンウィズ

バイクと体を一直線にして曲がる。最もオールマイティーな姿勢

リーンイン

カーブでバイクよりも体を倒し込む。遠心力を使って高速にコーナーリングする

リーンアウト

カーブでバイクの外側に腰を上げる。バイクだけ倒して低速でコーナーリングする

リーンフロント

上体を前傾させ、風防より下に頭を下げる。空気抵抗が減り、加速しやすくなる

リーンバック

上体を起こして風圧を増やして減速する。後輪に荷重をかけて安定させる姿勢

Information

開発元	:Microprose社
販売元	:株式会社マイビック
問い合わせ先	:株式会社マイビック(メディアクエスト)ユーザーサポート 03-5805-3629
価格	:7,800円
OS	:Windows 95/98
CPU	:Pentium II 200MHz以上(Pentium II 333MHz以上推奨)
メモリー	:32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	:Direct3D対応のビデオカード推奨
HD容量	:180MB以上
CD-ROMドライブ	:8倍速以上
サウンド	:Windows互換のサウンドカード
対応API	:Direct3D
PC-98での動作	:PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	:10月15日

©1999 Hasbro Interactive, Inc. All Rights Reserved.

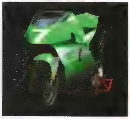
さまざまな視点変更ができるリプレイ機能は非常に便利。ライダー視点、数種類の第三者視点のほか、画面のように真上からライン取りが確認できる視点も用意されている

HONDA NSR 500V

YAMAHA YZR 500

SUZUKI RGV Γ 500

ELF MUZ



バイクのモデリングは実物そっくり。主催団体FIMの公認により、すべてのチーム名とカラーリングを再現している

浮上など、細かい表現や走りへの影響にも妥協が感じられない。
　コースは1998年のGP500で登場した全14サーキットを網羅しているが、正直なところ、情景のグラフィックは殺風景だ。しかも、ピットインで作業を行っている間、ほかのライダーたちの動きも止まっているなど、緊張感に欠ける部分もある。
　しかし、ライダーに対するこだわりは半端なものではない。さすがにレビュー時のプレイだけでは見分けられなかったが、実名で登場するライダーの特徴やライディングスタイルも再現したという。Michael Doohan、Massimiliano Biaggi、Alex Crivilleの三つどもえのバトルや、命知らずの倒し込みでアタックするノリックこと阿部典史の走りが再現されているとなれば、早く上達して彼らの後ろに付いてみたいものだ。バイクの面白いところは、速い人の後ろにぴったり付いて行くと、体が自然にリズムを覚えていくことである。速く走ろうと思ったら、プロの手ほどきを受けるのが早道というわけだ。Kenny Roberts Jr.は、そこまで見越して開発スタッフにアドバイスしたに違いない。

AIライダーの走りを盗み マルチプレイの対戦で生かそう

　ギア選択とリーンについては、マニュアルとオートが選択できるので、オートを選択すれば、よりイージーに楽しむこともできる。ただし、マルチプレイで遊ぶ場合は、リーンはマニュアルにして参加してほしい。ライバルの挙動がAIライダーと異なるので、人間相手のレースをしていると実感でき、直線で相手の前に出たときには腰を左右に振って小ばかにするという遊び方もできる。チャットができないゲームなので、ライダーの身体の動きで意思表示できるというわけだ。
　AIライダーで実在のライダーの癖を再現したということから、このゲームの楽しみ方としては、AIライダーとの戦いは見逃せない要素である。また、シングルプレイでAIライダーの走りを盗み、マルチプレイでその技を生かすという楽しみ方もあるだろう。本物そっくりのAIライダーに手ほどきしてもらい、マルチプレイでノリック風のアタックを決める。実際にはできないことを擬似体験するというのも、ゲームのだいご味である。
　マルチプレイでは、最大16人という大人数まで参加できるという部分にもこだわりを感じる。1998年のGP500でエントリーするライダーは24名、そのうち、完走する台数は13～21台である。4人や8人ではGP500を再現できないのだ。ただし、2台でのLANプレイではラグもなく、動きもスムーズだったが、16台での同時プレイは想像もつかない。チャンスがあればぜひ一度試してみたいが、ゲーム自体の必要スペックが高い点が気になるところだ。
　面白いバイクゲームを一つ挙げろと言われた場合、迷うことなくこのGP500を選ぶ。指でリーンを操る面白さを上回るには、またがって操作するバイク型コントローラーの登場を待たなければなるまい。現時点では、これほど楽しくバイクを操れるパソコンゲームは存在しないだろう。
（杉山淳一）

グラフィック	★★★
サウンド	★★
マルチプレイ	★★★★
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★

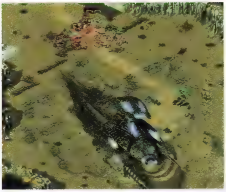
1998年に開催された全14コースが登場。チャンピオンシップモードでは日程の順に転戦する。マルチプレイではホスト側が任意のコースを指定する

マルチプレイでは、名前のポップアップ表示がライバル認識の手掛かりになる。追い越すばかりではなく、相手とシンクロして走るだけでも楽しい

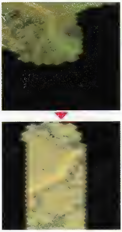
チェッカーを受けると第三者視点のウイニングラン映像に切り替わる。勝利の雄叫びを上げてウィリーでグランドスタンドに向かうノリック。しかしビリ（笑）

世界最高峰のオートバイレースGP500とは？

　オートバイレースの最高峰に位置する世界選手権は、排気量で三つにクラス分けされている。その中でも、最も排気量の大きなカテゴリーが500ccで、これをGP500クラスという。以下にGP250やGP125クラスがあり、GP500で優勝したライダーが世界最高のライダーとなる。
　GP500クラスでは、1966年にホンダが総合優勝し、これをきっかけに日本車が活躍し始めた。日本の技術がさまざまな分野で世界のトップクラスに君臨していく時代とリンクするかのように、GP500では1974年以降1998年まで、25年間にわたり日本車が総合優勝を続けている。1999年シーズンに参戦しているメーカーはホンダ（9台）、ヤマハ（3台）、スズキ（3台）、MODENAS（2台）、APRILIA（1台）で、圧倒的に日本車勢が多い。
　これほどまでに日本車が活躍しているにもかかわらず、日本でGPレースがあまり紹介されなかったことは、ファンとしてはがゆいところだが、数年前からようやく日本のマスコミも注目し始めた。日本人ライダーが多数参戦し始めたからである。1999年は阿部典史、岡田忠之、原田哲也、青木宣篤、青木治親がエントリーしている。
　1999年シーズンは、5年連続で年間チャンピオンを獲得しているMichael Doohan が、第3戦の予選で重傷を負い戦線を離脱し、波乱含みの展開だ。生身をさらけ出すオートバイレースは、その挙動から選手の心理状態が読み取れるところに魅力がある。各選手同士のライバル意識、過去の事故や走路妨害への因縁などが分かってくると面白い。Doohanには気の毒だが、ほかの選手に優勝の機会が増えたことも、今年のシーズンを面白くしている。



エイリアンの宇宙戦艦(画面下)が地球へ衝突。GDIとNODは、エイリアンテクノロジーの奪取をかけて争うことになった



ゲーム開始直後はこのようにマップは霧に覆われて真っ黒だが、自軍ユニットをマップ上で移動させるると、その周囲の「黒い霧」が晴れていく

劇場映画並みのムービーは必見
ち密なアニメーションとスピーディーなプレイが魅力

コマンドアンドコンカー タイベリアンサン

広大で自由度の高いマップ上で、リアルタイムに戦略を競う「コマンド&コンカー」のその新鮮なプレイ感覚は、ヘックスで区切られた碁盤マップを使った、ターン制シミュレーションに慣れ切った国内ゲーマーに衝撃を与えたものだ。そして、ついにこの人気リアルタイム戦略シミュレーションの続編「COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN」が登場した。表向きの位置付けは続編となっているが、ゲームデザインは前作そのままなので、実質的には追加シナリオのような感覚でプレイできる。

兵器や戦闘スタイルの異なる二つの勢力が2030年の地球を舞台に激突

「COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN」(以下、TIBERIAN SUN)には、世界平和を維持するために生まれた国連平和維持機構GDI(Global Defence Initiative)と、第3世界による世界統一をたくらむ国際テロリスト集団NODの二つが登場するのだが、それぞれが独自の文化背景を持っており、兵器のスタイル、性能、活用方法がまったく異なっている。確かに第2次世界大戦以前の、これまでの人類の戦争の歴史を振り返っても、兵器の進化の仕方は国や地域によってまったく異なってきた。実際の戦争でも、それぞれの軍勢が持つ兵器の長所を最大限に生かした戦略、そして逆に短所を最大限に補う戦略を編み出して戦ってきている。TIBERIAN SUNはそうした部分もゲームで再現しようとしている。

このアイデア自体は比較的簡単に思い付きそうなものだが、これまでこの手のゲームで、うまくゲームバランスが調整できたタイトルは多くない。結局プレイヤーが「こちらの軍勢の方が強い」という結論に達してしまい、せっかくのアイディアが無意味になってしまう。"特徴が異なる軍勢が戦う"という設定のシミュレーションゲームでも、プレイしてみるとグラフィックが違うだけで、結局は両軍勢の兵ユニットが1対1に対応してしまうものが多かったが、それはこうした問題を回避するための措置なのだろう。

コマンド&コンカーシリーズはこのコンセプトを第一作から通して貫いており、続編が出るたびにゲームデザインを洗練させて、バランス調整をしてきた。つまり、最新作である本作は、初代コマンド&コンカーに始まり、「RED ALERT」「RED ALERT:COUNTERSTRIKE」「RED ALERT:THE AFTERMATH」「TIBERIAN SUN」と合計で4回のブラッシュアップを経ていることになり、その完成度の高さは想像に難くない。

さて、ゲームのパッケージにはCD-ROMが2枚入っており、1枚がGDIディスク、2枚目がNODディスクとなっている。シングルプレイはGDIとNODのそれぞれ違うシナリオが用意されており、そういう意味では1本のソフトで二つのゲームが楽しめるといってもいい。後述するマルチプレイ対戦では、GDI vs. GDI、NOD vs. NODといった組み合わせによる対戦も可能となる。

勝利への近道は情報収集 マップ上に隠れた敵基地を探せ

TIBERIAN SUNのゲームクリア条件は、シングルプレイのキャンペーンモードにおいては多少の例外もあるが、基本は敵施設の全破壊と、敵兵器、敵兵員のせん滅だ。まず、MCV(Mobile Construction Vehicle)という移動基地を、本拠地と定めた地点まで移動させるところからゲームは開始する。本拠地は、ゲーム開始地点の付近で構わないが、マルチプレイなどの場合、互いの陣地がマップの対角線上に位置することが多いので容易にその場所がばれやすい。これを避けるために、ある程度MCVを移動させて基地を拡張していくのも一つの戦略となる。

MCVを基地として設置したら、いよいよ建設事業を開始する。初めに、電源の確保のための発電所(Power Plant)、資源の調達のためのタイベリウム精製所を作らなければならない。本作では、さまざまな施設を電力で動作させ、軍資金はタイベリウムと呼ばれる架空の鉱物を採取し、これを売却して調達するシステムになっている。よって、この二つの建造物を作らないと何にも始まらないのだ。続いて建設することになるのは、兵員を訓練(養成)するための兵舎(Barracks)、兵器を製造するための工場(War Factory)だ。ほかにもさまざまな施設を建造できるが、まずはこの四つが基地を構成する基本セットとなると言っていい。

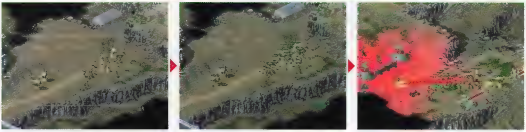
これ以降の行動は、各プレイヤーの戦略にゆだねられる。敵陣への速攻を行う場合、攻撃ユニットを序盤から大量生産して兵力増強に励むことになり、逆に、不慣れな地形(マップ)が戦場のときなどは、基地周辺の防備を固める必要があるため、防壁を建造したり、各種砲台を重

Information

開発元	:Westwood Studios社
販売元	:エレクトロニック・アーツ・スクウェア
価格	:8,800円
OS	:Windows 95/98/NT 4.0
CPU	:Pentium 166MHz以上(PentiumⅡ推奨)
メモリー	:32MB
ビデオ	:2MBのメモリーを搭載した16ビットカラー対応ビデオカード
HD容量	:200MB
CD-ROMドライブ	:4倍速以上
サウンド	:Sound Blaster互換サウンドカード
対応API	:DirectDraw
発売時期	:10月1日

左がGDIの基地で、右がNODの基地。色や形が異なるだけでなく、生産できる兵器や養成できる兵士にも、両者に個性がある

©1999 Electronic Arts. Westwood Studios and Command & Conquer Tiberian Sun are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. Westwood Studios is an Electronic Arts company. All rights reserved.



操作はシンプル。マウスカーソルをドラッグしながら、長方形で囲ってユニットを選択し、攻撃目標、あるいは移動目的地点をクリックすれば、後は各自が勝手に行動してくれる

要施設周辺に設置していくことになるだろう。

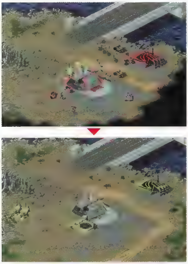
ところで、TIBERIAN SUNのゲーム舞台となるマップは、ほぼ全域が黒く覆われており、自軍ユニットの周辺しか見えないようになっている。ゲーム開始直後は地形はもちろん、敵の本拠地がどこにあるかすら分からない。なお、この黒い霧は自軍兵器、兵員を移動させることで晴らしていくことができるため、敵基地を探る目的も兼ねて、ユニットを各方面へ移動させ偵察を行うことが、戦略上重要となる。そして、攻撃目標が明確になった時点で、総攻撃を仕掛ければ、ほぼ雌雄が決することとなる。

特性の異なる二つの軍勢の長所を生かして自軍を勝利に導く

冒頭でも触れたが、TIBERIAN SUNの面白さは、特性、性能のまったく異なる両軍勢の兵器ユニットのぶつかり合いの部分にある。TIBERIAN SUNは舞台設定が21世紀で、GDIは母体組織が国際連合という設定であるため、その兵器は現代兵器を進化させたようなものが多く、見た目も良く、扱いやすい。全体としてどの兵器も火力と防御力に優れているが、その代わり、歩兵があまり強くない。

これに対しNODは、宗教的な背景を持つ秘密結社が母体組織という設定であるため、そこで開発される兵器は多種多様だ。ただし、一つ一つのユニットはGDI軍にはない個性的な戦闘能力を発揮するため、それぞれの兵器単体で攻め込んでもある程度の戦果が期待できそうだ。こういうわけで、どちらの軍勢でプレイするかによって、まったく戦略の立て方が異なってくる。

実際にどう戦略が異なってくるかを簡単に紹介しよう。例えばGDIでプレイした場合だが、GDIの機動兵器の装甲が非常に厚いことを利用し、これを盾にしつつ進軍、大量の歩兵で一気に敵に攻め入る戦法が有効になる。一人一人の歩兵は弱いが、GDIは負傷した歩兵を治療する医療兵がいるため、進軍撤退を繰り返せば、犠牲を最小限に抑えながら長期戦を戦うことができるのだ。



敵軍の前衛基地を発見。乗っ取り兵で占拠してしまえば自軍のものにできる。占領した敵工場では、自軍に従う敵軍兵器を製造できる

一方、NODの機動兵器はスピードこそあるが、耐久力がない。歩兵たちはミュータントや改造手術を受けた超人であるため耐久力があるが、負傷しても治療できない欠点がある。そのためNODは大軍勢に攻め入られた場合や長期戦では不利になりがちだ。しかし、NODにはGDIにはない、乗っ取り兵(Mutant Hijacker)がいるため、敵の機動兵器を奪うことが可能なので、大逆転も夢ではない。このほか、NODにはステルス機能を持った戦車(Stealth Tank)や、潜地輸送艇(Subterranean APC)、長距離高射砲(Artillery)といった兵器があるため、敵に悟られずに基地に潜入したり、敵の射程外から、歩兵を狙撃したりといった奇襲作戦も可能だ。

最大8人で通信対戦が可能 Westwoodは対戦サーバーを常設

コマンド&コンカーシリーズのだいご味は、ネットワーク対戦にある。TIBERIAN SUNでは最大8人までが同時にプレイすることができ、全員が敵同士のデスマッチのほか、1対3、2対2といった同盟を組んでの対戦も可能だ。

マルチプレイは人間を相手にするため、そもそもシングルプレイとはプレイ感覚が異なるが、それ以上にシングルプレイではあり得なかったGDI vs. GDI、NOD vs. NODといった対戦が可能になる点で、違ったシチュエーションが味わえる。この組み合わせはシングルプレイでは経験できないため、プレイヤーはまったく別の戦略を立てることを強いられる。ここにも、マルチプレイの面白さが潜んでいるわけだ。さらに、同盟を組んだときの対戦プレイでは、GDI+NODというような、互いの軍勢の欠点を補うような組み合わせでプレイできるし、あるいはGDI+GDI、NOD+NODというような、それぞれの長所を2倍にした軍勢でプレイすることができる。

1999年9月現在、Westwood Studios社の対戦サーバーが立ち上がっており、インターネットを介して不特定多数のプレイヤーと対戦が楽しめるようになっている。なお、対戦サーバーのユーザー登録はゲームのメニュー画面から行え、パッケージさえ持っていれば、無料でプレイできるシステムになっている。シングルプレイを極めた後は、ぜひともマルチプレイにも挑戦してみてほしい。対戦はTIBERIAN SUNの面白さをさらに増大させてくれることだろう。 (西川善司)

グラフィック	★★★
サウンド	★★★★
マルチプレイ	★★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★★

Westwood Studios社のインターネット対戦サーバーのチャット画面。このロビーで対戦相手を見つけて、ゲームを開始することになる。battle.netと同じ要領だ

民間人が住む市街地での戦闘もある。作戦の障害になる建物は、破壊することが可能だ

豪華キャストでゲームを盛り上げる実写ムービー

ミッションとミッションの間には、戦況がどう変化したのか、主要人物がどういった行動をとったのか、などを、実写とCGを合成させた手の込んだムービーシーンで語られる。

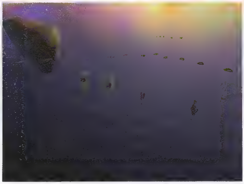
突き詰めて言ってしまえば、ちまちまとした小さいキャラクターが動くだけのTIBERIAN SUNというゲームが、実に壮大な人間ドラマに感じられるのはこのムービーによる演出効果によるところが大きい。

このムービーだが、シリーズを重ねるたびに豪勢になってきており、なんと本作TIBERIAN SUNでは、『ターミネーター』『エイリアン2』のMichael Biehn、『スター・ウォーズ』『星の王子ニューヨークへ行く』のJames Earl Jonesといった2大映画スターが出演している。この2人はそれぞれGDIの将軍と指揮官を演じているので、映画ファンはまずGDIでプレイを開始しよう。

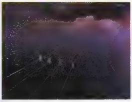
右がJames Earl Jones扮するGDI将軍。軍の指導者がよく似合う名俳優だ

Michael Biehn扮するGDI指揮官。戦闘ユニットに搭乗して、最前線で活躍する

HOMEWORLD



鉄壁のフォーメーションを組んだ味方の戦闘機。一点突破に適したくさび形陣形や、立体的な防衛網を張る壁型陣形など、選択肢も豊富



敵陣へ突入を開始。戦闘機の種類によって速度が違うため、フォーメーションを維持しながら移動するのは難しい

3Dのユニットを自在に操り奪われた故郷の惑星を取り戻せ

ホームワールド

リアルタイム戦略シミュレーションの多くの作品は、ユニットが小さく地味で、派手な印象を与えない。だが、この「HOMEWORLD」は明らかにほかの作品とは違う。3Dのユニットが編隊を組んで敵を攻撃する様は、アクションゲームを見ているような錯覚さえも起こさせる。それでいて、重厚で知的な戦いを楽しめる本格派の戦略シミュレーションとして成立しているのだ。

はるかなる故郷の惑星を目指して、今巨大なマザーシップが飛び立つ

雪と氷に閉ざされた極寒の惑星カラック。この厳しい惑星で文明をはぐくみ、ようやく宇宙に乗り出す技術を身に付けたクシャン人たちは、ある日雪に埋もれた谷底に眠る巨大な遺跡を発見する。苦労の末掘り出した遺跡は、なんと、朽ち果てた太古の宇宙移民船だった。内部を調べてみると、そこには銀河系の地図を記した石版があり、移民船がたどった航路と出発した惑星の位置が刻まれていた。自分たちの祖先がほかの惑星からやってきたことを知ったクシャン人たちは、遠く離れた惑星ヒガラを目指して旅立つことを決める。彼らの本当の故郷、ホームワールドへ戻るために……。これがこのゲーム「HOMEWORLD」の背景設定だ。

もっとも、このストーリーはシナリオモードでプレイする際の演出の一部でしかなく、コンピューターとの対戦やプレイヤー同士の対戦ではほとんど関係がない。

これだけだと、HOMEWORLDは平凡な「宇宙空間とSFの設定を利用したリアルタイム戦略シミュレーション」と呼ばれそうだが、戦闘シーンは今まで見たことのない迫力あるビジュアルで表現され、ユニットの操作性も独特で非常に快適である。この部分がHOMEWORLDを従来のリアルタイム戦略シミュレーションと決定的に違うものにしているのだ。

雪に埋もれた谷から掘り出された古代の宇宙移民船。その中には、銀河系の地図を記した石版があった

個性のある宇宙船を組み合わせて、最強の宇宙艦隊を編制せよ

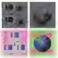
HOMEWORLDに登場する宇宙船（ユニット）は、大きく4種類に分けることができる。

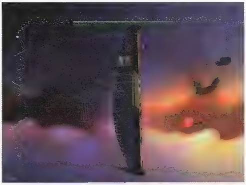
まず一つは、艦隊の中枢となるマザーシップだ。巨大だが、これ自体に戦闘能力は無く、移動速度も遅い。しかし、耐久力はけた違いに高く、ハイパースペースを使った空間転移機能を備えている。艦隊の生産活動すべてを受け持っているので、マザーシップが破壊された時点で負けが決定。従って、自分のマザーシップを守り、敵のマザーシップを破壊するのが、このゲームの目的というわけだ。

次に、資源採掘船。宇宙に漂う小惑星から、物資の生産に必要な資源（リソースユニット、RU）を採掘するための船だ。資源採掘船の数が多ければ多いほど豊富な資源が得られるので、その役割はとても重要である。ただし、耐久力が低く、敵に襲われたときは無力に近い。また、資源採掘船とは別に、難破船を回収するサルベージ船や壊れた宇宙船を修理するレスキュー船も登場する。

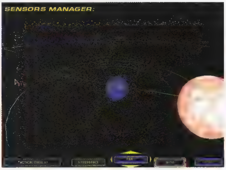
三つ目は科学研究船。推進エンジンや武器などを開発するためのもので、船というよりは「空飛ぶ研究所」といったところだろうか。多く製造すれば新技術の開発が早まるので、このユニットもとても重要である。開発可能な技術の中には、たった1発で壊滅的なダメージを与えるプラズマ爆弾や敵のセンサーに映らないクローキング（ステルス）技術、圧倒的な速度で移動可能になる新型エンジンやロングレンジスキャナーなどがあり、どの順番でこれらの技術を得るかによって戦い方は大きく変わるだろう。

そして、最後は戦闘機。攻撃機や迎撃機、爆撃機などがあり、これらを組み合わせて攻撃部隊や迎撃部隊を編制する。個々の戦闘能力はもちろんだが、部隊編制やフォーメーションも重要なポイントだ。例えば、敵のマザーシップを破壊するには爆撃機を使うのがいちばんだが、それを最前線まで送るためには攻撃機や護衛機の援護が欠かせない。逆に、敵の爆撃機を撃墜するためには、迎撃機による防衛線を張る必要がある。これら用途の違う戦闘機をどのように組み合わせるか、そしてどのフォーメーションで送り出すかによって、戦況はだいぶ変わるはずだ。





マザーシップを中心に編隊を組む宇宙船。マウスを使って移動したい角度と距離を設定する



長距離を移動したい場合は、センサー画面を呼び出して、移動したい角度と距離を設定。ハイパースペースを使ったワープも可能だが、そのためには膨大なエネルギーを必要とする

Information

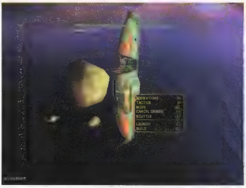
開発元	Relic Entertainment社
販売元	Sierra Studios社
価格	$49.99
OS	Windows 95/98/NT4.0
CPU	Pentium 200MHz以上
メモリー	32MB
ビデオ	未定
HD容量	未定
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	未定
対応API	Direct3D、OpenGL
発売時期	1999年10月1日

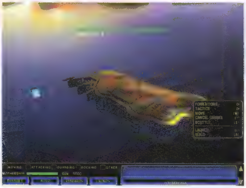
ツクダシナジーより日本語マニュアル付きの英語版が10月下旬に発売されます。

©1999 Sierra On-line,Inc.All Rights Reserved.

今回レビューに使用したのは、開発途中のベータ版です。映像、システム、そのほかが、製品版では多少変更する可能性があります。

左はクシャン陣営のマザーシップ。人類の遠い末えいに当たる彼らの宇宙船は、メタリックなデザインだ。右はタイーダン陣営のマザーシップ。黄色と赤をベースに独特のペインティングが施されている



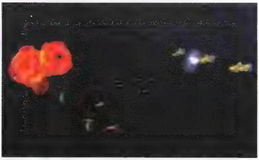


戦闘機の生産か、それとも最新技術の研究か？ どう戦うかはプレイヤー次第

ゲームシステムは、マザーシップを一つの"基地"として考えると分かりやすい。HOMEWORLDの戦闘は3D空間で繰り広げられるが、本質的な部分は従来のリアルタイム戦略シミュレーションと変わりないのだ。

行く手に立ちはだかる敵を排除するためには、なにはともあれ、相手よりも強大な武力が必要だ。そのためにはできるだけ多くの攻撃機や迎撃機を生産する必要があるし、個々のユニットの戦闘能力も高ければ高いほどいいだろう。しかし、何かを生産するためには、それに見合った資源が必要になるのは当然のこと。従って、プレイヤーは"資源の調達"、"最新技術の研究"、"戦闘機の生産"の三つを柱に戦略を練り、その上で具体的な戦術を組み立てなければならない。

慎重なプレイヤーなら、最初に科学研究船や資源採掘船を建造し、じゅうぶんな資源と技術を用意した上で攻撃部隊を編成して、敵をせん滅させようとするかもしれない。逆に、手持ちの資源でいきなり攻撃部隊を編制して、スタート直後に先制攻撃を仕掛けるという方法もある。相手が科学研究船や資源採掘船しか持っていなければ、反撃されることなく、敵を全滅させることができるはずだ。



次々に撃墜されていく味方の戦闘機。性能のよいCLOAKD FIGHTER隊は無傷で残ったが、敵マザーシップへ打撃を与えるのは難しそうだ

戦闘中も指示を与えることは可能だが、選んだフォーメーションや部隊編制で事実上勝負は決まってしまう

また、科学技術の開発順序も勝敗を決める重要な要素になってくるだろう。武器の開発を優先すれば強力な戦闘機を生産できるようになるが、エンジンやロングレンジスキャナーも利用価値は高い。この二つを手にすれば、敵の行動を事前に察知し、待ち伏せしたり、守備の穴を突いて奇襲することが可能になるからだ。戦闘機の速度がアップすれば、迎撃機を振り切ってカミカゼ攻撃を仕掛けたり、遠方の部隊を支援に回すことも可能になるだろう。武器の破壊力だけで単純に優劣が決まらないところが、このゲームの面白いところであり、また難しいところでもある。

このように、ゲームの進め方だけで見ると、HOMEWORLDは今までのリアルタイム戦略シミュレーションのスタイルを踏襲していることが分かる。

簡略化された操作で 自在にユニットを操ろう

3Dグラフィックで描画されたユニットが多数登場するため、HOMEWORLDを快適に動作させるには、かなり高いマシンスペックが要求される。筆者は、K6-2 400MHz＋3D Blaster Bansheeの組み合わせで試したが、"なんとか動作した"といった感じだろうか。

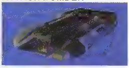
操作性は極めて良好で、マウスのドラッグとボタン操作だけで、気持ち良くプレイすることができた。キーボードはショートカットキーとして機能し、部隊のフォーメーションを連続して切り替えたいときなどに利用する。

一方、サウンドはいまひとつ。何かイベントが発生した際にオペレーターのアナウンスが入る程度で、効果音も凡庸だ。もっとも、この手ゲームの場合、あまりうるさくない方がいいという見方もあるのだが……。

なお、今回はベータ版でプレイしたため、スタンドアローンのシングルプレイのみしか試すことはできなかったが、製品版はLANやインターネットを経由したマルチプレイに対応し、WON.netでもサポートされる。同時参加者は8人までで、1種族最大28隻の宇宙船を指揮することができるようだ。 (駒沢丈治)

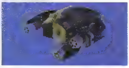
グラフィック	★★★★
サウンド	★★★
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★

ATTACK BOMBER



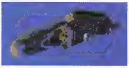
強力なプラズマ爆弾を装備した爆撃機。敵マザーシップを攻撃するかなめ。ただし、移動速度が遅いので護衛が難しい

DEFENDER



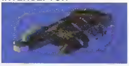
護衛用の戦闘機で、抜群の破壊力を持つ。爆撃機とセットで部隊を編成すると効果的

SCOUT



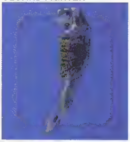
小型で装甲も薄いが、その分高速の戦闘機。ゲーム序盤の突撃用に便利。量産して、一気に敵の防衛網を突破させることも可能だ

INTERCEPTOR



機動力の高い迎撃機。敵の攻撃を封じるために欠かせない存在

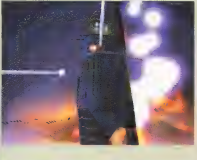
CLOAKD FIGHTER

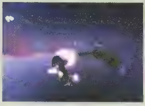


センサーに映らないクローキング機能を装備したステルス戦闘機。装甲は薄いが、探知されにくい分消耗が少ない。高価だが製造する価値はある

迫真の宇宙戦闘シーン

宇宙空間で繰り広げられる戦闘シーンをリアルタイムで眺めることができるというのも、このゲームならではの楽しみ。それぞれのフォーメーションを維持しながら接近した部隊が、擦れ違いざまにもつれ、そのままレーザーやミサイルを撃ち合う光景はSF映画並みの迫力だ。もちろん、プレイヤーはいつでも戦闘に介入し、敵機の追撃や撤退、フォーメーションの変更を指示できる。視点の変更も自在にでき、角度の切り替えやアップ、パンも可能だ。





モービル1 ラリーチャンピオンシップ

イギリス各地を転戦するBRCを再現し 至高のグラフィックで迫力のドライブ

「NETWORK Q RAC RALLY CHAMPIONSHIP」「INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP」に続くEuropress Software社のラリーゲームシリーズ第3弾が登場する。レーシングゲーム史上最高のグラフィックと、ファンにとっては涙もののリアリティーで、大ブレイクの予感がする。

既存のラリーゲームにはない 高いクオリティーを実現

ラリーゲームには定評のあるEuropress Software社が、ついに最新作「MOBIL1 RALLY CHAMPIONSHIP」(以下、MRC)を発売する。前作「INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP」では、高速な動作と3Dアクセラレーターによる美しいグラフィックが評判だったが、ずば抜けて優れているというわけではなかった。特に、挙動のリアリティーがいまひとつで、硬派なレーシングシミュレーションのファンからの評価は芳しくなかった。

しかし、MRCはものが違う。グラフィック、リアリティー、コース、システム、それらすべての点で並み居るラリーゲームをぶっちぎり、1世代も2世代も先を行っているのだ。ゲーム構成要素のほとんどすべてに満点近い点数を与えられるこのゲームには、前作にはなかった特徴も多く、個条書きにして並べることすら大変である。これまでのレーシングゲームの次元を超えた美しいラリーカーのモデリングや、排気ガスの煙、フロントガラスを流れる雨粒までをも再現した至高のグラフィックの詳細な解説は涙をのんであきらめたので、スクリーンショットでその片りんを感じ取ってもらいたい。

しかし、これだけ優れたグラフィックでありながら、軽快な動作を実現し、ノンキャッシュCeleron 400MHz+Savage 4で必要じゅうぶんなフレームレートを確保していた。AthlonおよびPentium IIIに最適化されており、筆者の環境では32

リアリティーを追求したコクピットビューこそが、レーシングゲームの神髄。このゲームにおいて、外部視点でのプレイは邪道である

Information

開発元	:Magnetic Fields社
販売元	:イマジニア株式会社
問い合わせ先	:イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	:8,800円
OS	:Windows 95/98
CPU	:Pentium II 200MHz以上 (Pentium II 450MHz以上推奨)
メモリー	:32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	:DirectX 6.1対応のビデオカード (VRAM 4MB以上)
HD容量	:200MB以上
CD-ROMドライブ	:4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	:DirectX 6.1対応のサウンドカード
対応API	:Direct3D
PC-98での動作	:PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	:10月末発売予定

©1999 Europress Software Limited and Magnetic Fields (Software Design) Limited. All Rights Reserved. Europress is a trademark of Europress Software Ltd. All trademark rights are acknowledged

今回の記事はプレベータ版で評価しました

ビットカラーモードで動作することもあって、写真のような美しさの中、まったくフレームレート落ちを感じることはなかった。

背景とSeat Ibizaに注目してほしい。細部まで描かれている遠景の何ときれいなことか。車内のドライバーの様子も丁寧に描き込んでいる

夜間の雪道はここまで視界が悪い。高速なスピードで飛ばしているときは、ナビゲーターの指示だけが頼りだ

ドライブモデルからコースに至るまで コンセプトはリアル指向

ドライブモデルは力学と数学を基に計算され、4輪それぞれが個別の処理を行うタイプのもので、とことんリアル指向である。本格的なハンドルコントローラー(MRCはペダルの別軸設定が可)が欲しくなることは間違いない。

ゲーム中で使用できる車種は、Mitsubishi LancerやMarch(英名Micra)など22車種(予定)。それぞれが独自のドライブモデルを備えているのは言うまでもない。コースは実際のBRC(British Rally Championship)で使われているコースから36をピックアップ。そのすべてを、車載カメラを搭載した取材車で、実際に走ってチェックし、それを基にコースを作成したというから、良い物ができないはずはない。美しいテクスチャーや遠景の処理もあって、狭い道を時速200km近くで疾走するBRCの雰囲気を肌で感じることができる。

雨天時に、ワイパーをオンにしたところ。きちんとワイパーが機能し、雨粒がふき取られているのが分かるだろうか

同社のラリーシリーズではおなじみとなった、ゲームのプレイ時間で20〜30分間走り続けなくてはならない超ロングコースも健在だ。集中力が切れた瞬間に、大クラッシュが待っている。また、前作/前々作で超が付くほど不評だった「見えない壁」(広いコースの中に見えない壁があり、ライン取りが限定される)は当然のごとく撤廃されており、コース上ならどこでも自由に走れるようになっているのもありがたい。

リプレイモードはプレベータ版ではまだ実装されていなかったが、外部ビューの数が多く、カメラのセンスも非常に良いため、「Colin Mcrae RALLY」のリプレイ以上のものが実装されるかもしれない。リプレイはリプレイファイルとして保存/編集が可能になる予定だ。マルチプレイは試せなかったが、現時点で最高のラリーゲームであることは間違いないだろう。レーシングゲーム好きなら、やるしかない。　(Warren大尉)

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★★
マルチプレイ	注
操作感	★★★★★
総合評価	★★★★★

注　プレベータ版のため未実装

木漏れ日に照らされる、走る芸術品Peugeot 206 WRC。微妙な光の差し加減まで再現されているとは驚きである

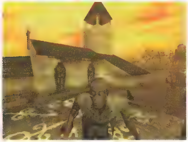
Nissan Almera Kit Car

Ford Puma Kit Car

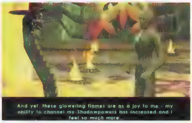
Hyundai Coupe Evo II Kit Car

Peugeot 106 Maxi Kit Car

Renault Maxi Megane



Shadow Manは、人間界ではごく普通のスリムな男性Michael LeRoiとして存在している。特殊なブードゥーウエポンは、死の世界でより効果を発揮する。中には、人間界でのみ効果を発揮する特殊アイテムもある



ストーリーは、このような英語字幕付きの40を超えるカットシーンによって説明される。一度見たカットシーンは、メインメニューから何度でも繰り返し見ることができるので、英語の苦手な人も心配不要だ。ちなみに、対話しているのは敵ではなく、死の世界で多くのアドバイスをくれるJauntyというヘビ

人間界崩壊をたくらむ邪悪な魂を阻止するために立ち上がったブードゥー戦士

シャドウマン

今までに無い独特なストーリー設定と、冒険の自由度が魅力的なアクションアドベンチャーが登場。リアルな動きをする主人公Shadow Manを自在に操り、複雑な死の世界の迷宮を制覇せよ。邪悪な雰囲気を漂わせる空間表現と不気味なサウンドエフェクトはかなりの出来栄えだ。

死の世界のなぞを解き明かす 死を超越したShadow Man

「SHADOW MAN」は、立体的な構造の迷宮を多彩なアクションによって制覇していくアクションアドベンチャーである。「トゥームレイダー」に代表されるジャンルに含まれるが、生と死の二つの世界を渡り歩くというところにこのゲームの特異性がある。

ゲームはルイジアナの片田舎から始まり、死者しか入ることのできない死の世界のゲートへと進んでいく。ゲームの進展によって、テキサスの監獄、ニューヨークのゲットー、ロンドンの地下などにも舞台を移すが、メインの舞台はあくまで死の世界の収容所Asylumが中心。これらの舞台の各所には、Dark Soulというエネルギーが隠されている。このDark Soulを獲得することで、主人公Michael LeRoi(Shadow Man)をレベルアップさせることが可能だ。レベルアップすれば、それまで開けなかったゲートを開いたり、火への耐性が増幅して、焼け爛れたドアや溶岩炉を抜けたりできるようになる。このように、新しいエリアへの道を発見しながらゲームを進めていく。一本道な展開かと思われるかもしれないが、その心配は不要。例えば、クリアーしたと思っていた場所でも、レベルや耐性が高くなった後に戻ってみると、新たなエリアへの通路を発見できたりする。一度訪れた場所へは自在に行き来できるので、冒険の自由度は高いのだ。

本作の世界では、数千年の間、凶悪犯罪者たちは死の世界の首領Legionによって操られてきた。彼は悪に魅入られやすい人間を選び出し、死の世界の収容所Asylumへ導く。こうした人間たちを手先とした後、彼らを再び人間界へと放ち、二つの世界の通路として存在させる。Legionは、彼らを通して、不死の邪悪な軍団を人間界へ送り込もうと画策しているのだ。

ブードゥー教の魔術によって出現したShadow Manは、死の世界と人間界の両方を行き来できる特殊能力を持った、戦士であり死者である。プレイヤーはShadow Manとなって生と死の二つの世界を股に掛け、世界崩壊の元凶となるDark Soulを奪還しなくてはならない、というのが本作の大まかなストーリーだ。

本気で怖いその臨場感 だがついその先が知りたくなる

死の世界をメインに扱うこのゲームのいちばんの特徴は、その不気味な空間表現にある。亡者を解体し処理する巨大施設や、溶岩に満たされ、険悪なわなが待ち受ける迷宮などが重厚かつ陰気なグラフィックで表現されており、プレイヤーを狂気に満ちた地獄へと落とし入れる。また、それをさらに臨場感豊かにしているのは、サウンドエフェクトとBGM。奇妙な歩き方で近づいてくる亡者、そのすすり泣く声や断末魔の叫びなどは、部屋を暗くしてプレイできないくらい怖い。特に、広大なAsylum内部は、監獄、死体解体所といった言葉の似合う醜悪な施設。どこからともなく聞こえてくるノイズやエコー、重低音の強調されたBGMなどが重なり、重苦しい雰囲気をよりいっそう際立たせている。コーランやグレゴリアンチャントのような歌声がひっそりと流れるなど、今までのゲームでは未体験の恐怖を感じられるであろう。

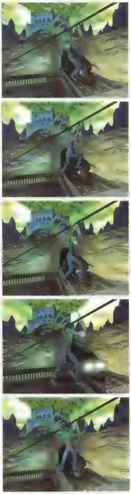
3人称視点のアクションゲームは、一般的に敵やオブジェクトとの距離感がつかみづらいため、操作が難しい。本作でも、思いどおりにキャラクターを操作するには苦労させられる。また、戦闘は半自動照準を用いているが、簡単に勝てるほど敵は弱くはない。いちばん雑魚の敵でも、数回接近戦を仕掛けられると、かなり危険な状態になる。

だが、決して理不尽な難しさではなく、程よく設定された難易度なので、操作に慣れていくうちに機敏に行動できるようになる。今までは全然抜けられなかったエリアを制覇したときの快感は相当なものだ。苦労を克服できた感動が、キャラクターへのさらなる感情移入を盛り立たせる。

恐怖にたじろぎながらも、その不思議な魅力に魅入られてしまう死の世界。キャラクターを成長させて新エリアを発見する興奮と、その後さらに深まっていくストーリー。本作が、高品質なアクションアドベンチャーであることは間違いない。 (Mash-Harkonen)

グラフィック	★★★
サウンド	★★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★★

Shadow Manのリアルなモーション

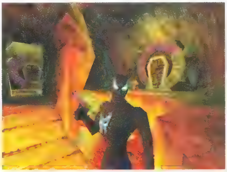


体験版

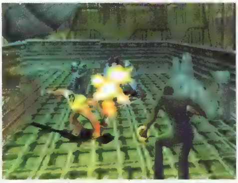
このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	Acclaim Entertainment社
発売元	株式会社アクレイムジャパン
販売元	ツクダシナジー株式会社
問い合わせ先	株式会社アクレイムジャパン 03-5467-1512
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium 166MHz以上 (MMX Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上
ビデオ	DirectX 6.1以上、16ビットカラーに対応した3Dアクセラレーター
HD容量	最小インストールの場合20MB以上、フルインストールの場合620MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX 6.1以上に対応したサウンドカード
対応API	Direct3D、Glide
発売時期	1999年10月



Dark Soulを獲得するたびに、Shadow Manのレベルは成長する。後ろに見えるドアのようなものは、4レベルで通過可能なゲート(左)と、7レベルまで達しないと通過できないゲート(右)だ。最強レベルになるためには、120個のDark Soulを獲得しなければならない



Asylumカーゴエリアでの戦闘。敵の放った銃弾を横飛びで避けつつ、左手に装備した武器で手前の敵を攻撃している。武器は両手に装備することが可能だ

™ ® © 1999 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC
ALL RIGHTS RESERVED.

人気実力共に世界最高を誇る ヨーロッパサッカーシーンを見事に再現

FIFA99 ヨーロッパリーグサッカー

EA SPORTSブランドによるサッカーゲームの最新版が、中田英寿公認という看板付きで登場する。すでに海外で発売されている「FIFA99」を日本語化したものだ。フランスワールドカップを冠したタイトル以来、日本では約1年ぶりの新作である。

プロ選手が実践している 世界レベルの組織戦術を試そう

FIFAシリーズの共通した特徴は、単純な操作で正確なパス回しができ、テレビ中継を見るような手軽さでサッカーを楽しめることである。この点は今回紹介する「FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー」(以下、FIFA ELS)にも受け継がれている。

ゲームモードが豊富な点も、FIFA ELSの大きな特徴である。ヨーロッパ有力国(イタリア、イングランド、スペイン、ドイツ、フランス、オランダ、ポルトガル)のリーグ戦、3種類のカップ戦(チャンピオンズリーグ、カップウイナーズカップ、コパ・アメリカ)に加え、対戦相手を自由に選べるフレンドリー、強豪クラブとナショナルチームが混在して争うワールドフォースシリーズと、プレイヤーを飽きさせない工夫が見られる。特に、ワールドフォースシリーズとチャンピオンズリーグは、各チームの戦力や特徴の差が大きく、なかなか楽しめる。

実際のゲームプレイに目を移すと、前々作「FIFA：ROAD TO WORLD CUP 98」でも使用できた「パスバック機能」(パスを出した後に自由に走り込んでリターンパスを受け取れる機能)に加え、「IGM」(インゲームマネージメント)、「IGT」(インゲームタクティクス)という二つの機能が加わったのが大きな変更点だ。

IGMは、ピッチ上で瞬時にフォーメーションやポジションをチェンジできる機能。キックオフ前に3種類のフォーメーションを設定でき、ボタン一つでいつでも変更可能だ。これによって、サッカー専門誌に見られるような「3-5-2と4-4-2の併用」といった高度な戦術も再現できる。ただし、プレイヤーにそれだけのスキルがあればの話だが。

IGMがチーム全体をコントロールする機能であるのに対し、IGTはフォワードやウイングバックプレイヤーに指示を出す機能である。具体的には、ウイングバックのオーバーラップ、ディフェンス裏への走り込み、オフサイドトラップ、プレッシングの4種類を指示できる。個人的には、IGMよりも効果的に機能してくれるように感じた。

雨天での試合の様子。19種類用意されたスタジアムで、昼夜、天候(雪やみぞれまである)を問わず、試合ができるようになっている

プレイヤーを楽しませる 個性的なパフォーマンスは必見

このゲームでは、ゲームパッドを使用してプレイした方がいい。新機能が増えたために、高度な戦術をじゅうぶん使いこなすには、キーボードでは遊びにくいからである。多彩なフェイントやヒールリフト(かかとでボールを浮かせるテクニック)、そしてダイビングまで使いこなすつもりであれば、キーボードでの操作は地獄に感じられるだろう。お勧めしたいデバイスは、マイクロソフトのサイドワインダーゲームパッドだ。これさえあれば、キーボードでは厄介なIGTの発動も、「Lボタン＋Rボタン＋Bボタン」のように楽に行える。

ドリブルをしながらディフェンダーをジャンプしてかわすといったアクションが可能。故意に転倒して、ファールをアピールするというテクニックもある

ネットワークを使用した対戦機能も用意されているが、国内ではサポート対象外となっている。LANで対戦したところ、シングルプレイに比べてパフォーマンスはかなり落ちた。TCP/IPをサポートしていない点も残念だ。ぜひ、次作の「FIFA2000」での改善をお願いしたい。

ゴールシーンをはじめとする選手のパフォーマンスはバリエーション豊かで、芸が細かく、見ていて飽きない。ゲームモードの豊富さと同様、このようなプレイヤーを飽きさせない仕掛けは大歓迎である。グラフィックや選手の動きなど、リアル指向のサッカーゲームとして高い完成度を誇るだけに、サッカーファンなら一度プレイしてみるべきだろう。 (オリハラコウジ)

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★
操作感	★★★
総合評価	★★★

雄たけびやダンスなど、ゴールシーン後に行われるパフォーマンスはさまざまな種類がある。これを見るのも、FIFAシリーズの楽しみの一つだ

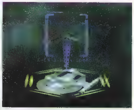
豊富なゲームモードは、このゲームの大きな魅力だ。基本的にヨーロッパ中心のFIFAシリーズにはめずらしく、コパ・アメリカも再現している

選手を移籍させることも可能。ディフェンスが弱いペルージャにとっては、まさに垂ぜんもののチェルシーのM.デサイー。移籍金を見ると、やはり高額である。あきらめるしかない

Information

開発元	エレクトロニック・アーツ
販売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	7,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 133MHz以上 (Pentium II 233MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	DirectX対応のビデオカード
HD容量	30MB以上(200MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	DirectX対応のサウンドカード
対応API	Glide、Direct3D
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	10月1日

©1999 Electronic Arts. EA SPORTS are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S and / or other countries. All Rights Reserved.
All other trademarks are property of their respective owners.
Official FIFA Licensed Product.
©1977 FIFA ™. MANUFACTURED UNDER LICENCE BY ELECTRONIC ARTS.



宇宙連邦はバランスの良い艦船がそろっており、序盤のミッションで、事細かく操作方法を教えてくれる。「トラクタービームでKlingon艦を捕らえ、クルーを転送せよ！」なんてミッションもある。左の画面が光子魚雷、右の画面がトラクタービームを発射しているところだ

スタートレックの世界を完全再現！
スターシップを指揮して、敵艦隊を掃討せよ

スタートレック スターフリートコマンド

「STARFLEET COMMAND」は、スタートレックを題材にした宇宙艦隊戦シミュレーション。プレイヤーは六つの種族（陣営）から一つを選択し、艦長となってスターシップを操り、さまざまなミッションをこなす。地味な画面とは裏腹に、スタートレック好きにはこたえられない演出が満載で、マルチプレイの完成度も高い。

艦船シミュレーションのSF版 操作方法を覚えるまでがひと苦労

スタートレックといえば、現在も深夜放送やケーブルテレビで新シリーズが放映され、結構隠れファンも多い名作中の名作。ちなみに私も、フジテレビで深夜に放映されている『THE NEXT GENERATION』（邦題は『新スタートレック』）の突然の放送中止の多さに憤慨して、ケーブルテレビが利用できる地域への引越しを、真剣に考えたことがある。

このゲームは、壮大なスタートレックの世界を忠実に再現した、リアルタイム戦略シミュレーションだ。プレイヤーは1隻のスターシップの艦長となり、細かな指示を与え、操作していく。

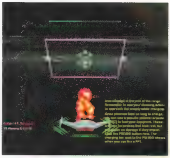
特筆すべき点はこのスターシップの操作で、とにかく自由度が高く、凝っているのである。およそスタートレックの世界でできそうなことは、ほとんどゲーム中で網羅している。スターシップ同士の戦いでは、通常はフェーザー砲や光子魚雷を撃ち合う砲撃戦がメインとなるが、戦い方はそれだけではない。例えば、敵艦をトラクタービームで捕らえてけん引したり、転送装置でクルーを送りこんで制圧したり、敵艦の目の前に機雷を転送させることもできる。さらに、敵の誘導ミサイルをトラクタービームで捕らえてからフェーザー砲で迎撃したり、艦載された小型シャトルを出撃させ、援護射撃させることだって可能だ。それら一つ一つのエフェクトが、映画やドラマと同じ効果音で表現されているから、ファンならもんどり打って喜ぶこと請け合い。戦闘配備時のアラート音、フェーザー砲や転送装置の発射音、果てはボタンを押したときの、「ピピ」「ポポ」という機械音に至るまで、これら“本物の効果音”がゲームを盛り上げてくれるはずである。

ただし、そのぶん操作方法は複雑で、始めのうちはかなりてこずることになる。基本操作を覚えるための練習ミッションもあるが、英語が苦手な人にはつらいかもしれない。

やってみると意外とハマる マルチプレイの艦隊戦

マルチプレイはLANからTCP/IPまで幅広くサポートしており、インターネット対戦はMplayerのサーバーを利用して行われる。設定や接続は驚くほど簡単で、ゲームを立ち上げ、“Multiplayer”でTCP/IPを選択すると、全自動でMplayerへの接続のためのソフトがインストールされる。各種アップデートなども自動で行われるため、後はIDとパスワードを登録するだけで、すぐにゲームサーバーに接続され、大勢のゲーマーたちが出迎えてくれる。

通信対戦のパフォーマンスもなかなか良好で、日本からISDNで接続すると、悪くともPING値が200～300ms前後。この程度のプレイヤーが4、5人で対戦しても、問題なく楽しむことができた。



Romulan艦は、姿を消せる上に、超破壊力のプラズマ光子魚雷が発射可能だ。発射スピードは遅いが威力はすさまじく、一撃で連邦艦船を破壊する

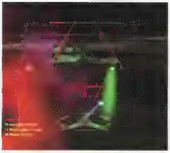
マルチプレイではチーム戦からデスマッチまで、幅広くルール設定が可能だが、やはり単純なデスマッチがいちばん燃える。私の場合、シングルプレイの練習ミッションで、ある程度操作方法を覚えたら、ぶっつけ本番でMplayerに接続。見知らぬ外人さんを相手に対戦してみたのだが、久しぶりに時間を忘れて、ゲームに熱中してしまった。4人くらいで入り乱れて、フェーザー砲や光子魚雷が飛び交うデスマッチは、基本操作さえなんとか分かれば、それなりに遊べてしまう。対戦しているうちに操作を覚えていくので、初心者も気後れすることなく挑戦していこう。

確かにゲーム画面は地味だし、操作方法を覚えるまでがひと苦労で、英語の厚い壁が障害となっているのも事実。ただ、遊んでみれば非常に奥が深く、スタートレック好きな連中が、細かい部分まで考えながら作り込んでいるな、と感じるはず。デモ版のプレイヤー同士でも対戦が可能なので、スタートレックに興味のある方は、まずは一度、デモで対戦してみてほしい。それにしても、日本語吹き替えとまでは言わないが、せめてマニュアルだけでも日本語化されれば……、などと分厚い英語設定マニュアルを眺めながら感じた。（三須隆弘）

グラフィック	★★
サウンド	★★★★
マルチプレイ	★★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★

Information

開発元	QUICK SILVER社/14° East
販売元	Interplay Productions社
価格	$44.99
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上（3D対応ビデオカードあり）Pentium 200MHz以上（3D対応ビデオカードなし）
メモリー	32MB
ビデオ	DirectXに対応したビデオカード
HD容量	250MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectXに対応したサウンドカード
対応API	Direct3D
発売時期	発売中



好戦的種族、Klingon艦の中には、姿を消せるタイプがある。画面構成が宇宙連邦とずいぶん違うが、基本的な見方は同じだ。バックに流れるBGMも、マーチのような勇ましいものになる

六つの陣営ごとに用意された 四つの戦艦の中から自艦を選べ！

ゲームには、Federation（宇宙連邦）、Klingon、Romulanなど、六つの陣営が用意されている。スターシップも多数登場し、フリゲート艦や駆逐艦など、クラスや武装ごとに分かれており、もちろん、エンタープライズと同型艦だって登場する。Klingon艦は遮へい（姿を消すこと）が可能だったり、Romulan艦は破壊力の高いプラズマ光子魚雷を装備していたりと、各陣営ごとに個性があり、それがさらにマルチプレイを熱くさせるのだ。

Federation

Klingon

Romulan

Star Trek: Starfleet Command software copyright ©1999 Interplay Productions All rights reserved. Trademark and copyright ©1999 Paramount Pictures. All rights reserved. Star Trek and related marks are trademarks of Paramount Pictures. All rights reserved.

レリクスザリカーオブオリジン

倒した敵に乗り移り本当の自分を捜す旅に出よ

13年前、新奇なゲームシステム、リアルに動く多関節アニメーション、完成された世界観、メジャーアーティストによる作曲などで、当時のパソコンゲーム界に旋風を巻き起こしたあの「レリクス」が、装いも新たに帰ってきた。「レリクスザリカーオブオリジン」は、肉体を持たない精神体を操り、途中で出会った未知なる生命体に次々と乗り移り新たな力を手に入れていくアクションRPGだ。

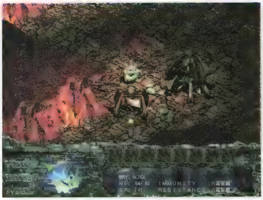
独特な雰囲気とユニークなシステムを持つ新生「レリクス」が13年ぶりに登場

前作がそうだったように、この「レリクスザリカーオブオリジン」(以下、リカーオブオリジン)も、プレイヤーは何をしたら良いのか分からないままゲームが始まる。スタート直後、荒廃した大地に美しく輝く一つの精神体(SPIRIT)。肉体だけでなく、多くの記憶までをも失い、宇宙空間を漂っていた時に偶然見つけた蒼く美しい星に降り立ったところだ。しかし、この先どうすればよいのか、いったい何が起こるのか、まったく分からない。

仕方なく辺りをうろついていると、いくつかの人型生命体や甲殻類動物と遭遇する。リカーオブオリジンでは、それらのキャラクターを倒して、プレイヤーの操る精神体を自由にそのボディーに乗り移らせることができる。これがスピリットライドだ。

一般的なRPGの経験値に当たるものが存在しないため、乗り移るボディーにいかに慣れているかというLATENCY(潜在レベル)の値が成長の目安になる。乗り移った後は、そのボディーが持っている体力/精神力/耐性/防御力/回避力などといった基本ステータスに加え、移動属性/通常攻撃能力/特殊能力を受け継ぐことになる。故に、戦っている間に相手がどのような攻撃能力を持っているのかを見極めておかなければならない。近接攻撃のほかに遠距離攻撃ができるボディーもあるし、体力回復や一定時間無敵などの強力な特殊能力を持っているボディーもあるのだ。特殊能力はマウスの右クリックで発動し、精神力を消費する。

また、各キャラクターにはIMMUNITY(免疫)、RESISTANCE(耐性)という2段階のダメージ減少の属性が設定されていて、攻撃手段による相性も考えなければならない。


巨大なGIGAの集団に取り囲まれてしまった。ALIENの中でもはぐれ者の扱いをされているだけあって、GIGA同士の結束は固いようだ。攻撃はマウスをクリックして行うが、GIGAは標的が大きいのでクリックしやすいのが救い

近衛兵のステータスを表示させたところ。命中率が80%とかなり高いのと、しばらくの間だけ無敵になれる特殊能力のブロッキングが魅力。キャリーとは持ち歩けるアイテム数のことだ

戦闘以外にもキーポイントとなるスピリットライドを活用せよ

リカーオブオリジンの最大の特徴は、自由にほかのボディーに乗り移ることができるスピリットライドというシステムにある。面白いのは、敵を倒して新たなボディーを手に入れると、今までプレイヤーを取り囲むように攻撃していた複数の敵が急に友好的になるところだ。それもそのはず、新しいボディーは彼らと同じ種族であり、先ほどまで見知らぬ敵を倒すため、一緒に戦っていた戦友なのだから。このシステムをじゅうぶんに理解していれば、不必要な戦闘を行わずにゲームを有利に進めることができるだろう。

また、友好的な生命体や同じ種族など、通常では攻撃できないような相手でも、Shiftキーを押しながらクリックすることで強制的に攻撃することが可能だ。同じ種族の別のボディーに乗り移りたい場合に、「やぁ」などと軽いあいさつを交わしながら何気なく近づき、いきなり後ろから強烈な攻撃をお見舞いする、なんていうのもありだ。ただし、強制攻撃を行った瞬間に今まで友好的だった周りの仲間が一斉に敵となって攻撃してくるので、人目につかない建造物などの死角を利用するのがいいだろう。

このゲーム、「DIABLO」のようなアクションRPGをイメージするかもしれないが、実際のところ、イベントを次々にクリアしてシナリオを進めていくというアドベンチャー的な要素がふんだんに盛り込まれている。同じ種族になってから話し掛けないとイベントが発生しなかったり、特定のキャラクターに乗り移っていないと進められないイベントがあったりする。このあたりの試行錯誤させられる要素はなかなか楽しい。

発売から半年後の2000年春に拡張キットの発売が予定されていて、ネットワーク対戦がサポートされる。拡張キットには対戦用のマップが用意され、専用サーバーを介して対戦ができるようだ。対戦相手がどの生命体に乗り移っているのか分からないという、魅力的なシチュエーションで、これまでの対戦ゲームとは違った戦略が必要となりそうだ。(横井　修)

グラフィック	★★★
サウンド	★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★★

ANIMAL:SIRO-USA

遺跡の上層部に生息するかわいらしい野生動物。しかし、特殊能力の襲爆はかなり強烈な攻撃力を持つ

ANIMAL:DEFEAT

見た目は某エイリアンのようだが、実はおとなしい野生動物。特殊能力が居眠りというのが面白い

MARX:CAPTAIN

MARXの小部隊をまとめる隊長。MARXは見た目とは裏腹にかなり弱い存在なのだが、その中ではまだましな能力を持っている

MARX:IMPERIAL

遺跡探索に訪れたマスターを護衛するために来たという、MARXの指揮系統から外れた特殊機関のエリート兵士

HEAVEN:DEFENDER

遺跡の内部をはいかいしているセキュリティーシステム。生命体ではないので、倒してもスピリットライドすることができない

ALIEN:GIGA

ALIENの社会組織からはみ出したはぐれ者的な存在。大きな体を維持するために同族ですら捕食する

体験版

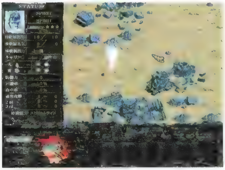
このゲームはネットワーク非対応タイトルです

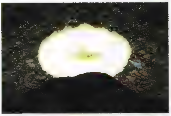
Information

開発元	：ボーステック株式会社
販売元	：ボーステック株式会社
問い合わせ先	：ボーステック株式会社 ユーザーサポート係 03-5731-2343
価格	：8,800円
OS	：Windows95/98
CPU	：Pentium 166MHz以上 (MMX Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	：64MB以上
ビデオ	：DirectX以降に対応し、640×480ドット/8ビット(256色)以上が表示可能なビデオカード
HD容量	：400MB以上(DirectXのインストールにさらに15MB必要)
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectSoundに対応したサウンドカード、CD-DAが再生可能な環境推奨
対応API	：DirectDraw
PC-98での動作	：対応予定
発売時期	：10月15日

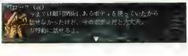
©1999 BOTHTEC

今回レビューに使用したのは開発途中の評価版です。製品版では異なっている可能性があります


中央に白く光っているのがプレイヤーの操る精神体。このままでは戦闘どころか、ほかの生命体との会話もできないので、取りあえず手近なボディーに乗り移らなくてはならない


調子に乗ってスピリットライドしていたら、弱そうなBOOCKに乗り移ってしまった。しかし、小さいからといって侮れない。最終手段の自爆を使うと周囲に大ダメージを与える。まぁ、自分も死んでしまうが……

敵対関係にある種族とは、まともに会話することができない。話がしたい場合は同じ種族にスピリットライドしてから話し掛けよう。ただし、一度抜けてしまったボディーには二度と戻れないので、よく考えてから乗り移らなければならない



FORCE21

多彩なユニットを巧みに操り緻密な作戦で任務を達成せよ

フォース21

「FORCE21」は、「RAINBOW SIX」でその名を知られるRed Storm Entertainment社制作の戦略シミュレーションだ。弾薬制限が無い、操作が簡略化されているなどアクションの要素が強いが、戦略面では兵器を組み合わせて効果的に運用する能力が問われるという、本格的な作品に仕上がっている。

簡単マウス操作でさまざまな現代兵器を使いこなせ

3D画面で1台から十数台もの戦闘ユニットを動かし、視界に入った敵をあらゆる手段で攻撃しつつミッションを達成する。複数の部隊を巧みに組み合わせた作戦行動が要求されるところなど、「FORCE21」のゲーム内容はまさに「RAINBOW SIX」(以下、R6)の陸軍兵器版といった趣だ。

R6と大きく違う点は、ユニットの個性が強いことだろう。戦車、自走砲、偵察車、歩兵戦闘車、対戦車ミサイル車両、電子戦車両、地雷敷設車両、橋架車両から支援戦闘機まで多数用意されている。性能も弱点もまちまちな自軍のユニットを複数組み合わせて小隊を編成し、敵軍と激突する。R6の流れをくみつつも、趣向の違うゲームに完成させている。R6では戦略も確かに大切だったが、注意力や反射神経を必要とするアクション的要素が大きくゲームプレイに影響を与えていた。FORCE21では、戦略を立てる能力の良しあしで勝敗の8割が決まり、アクションが関わってくるのは2割程度だ。

操作はマウスオンリーで単純明快だ。部隊を選んで3D画面か戦略マップで目標地点をクリック。敵を発見したらクリックでロックオンすれば、射撃は自動で行われる。あとは偽装やジャミング、砲撃支援といったコマンドをボタンで発令するのみである。

自走砲が一斉に火を噴く。偵察部隊を駆使して着弾地点を的確に指示すれば、自走砲は強力な支援兵装となる

覚えることが少ないので気軽に取り組めるが、甘く見てはいけない。例えば、チェスはこまの動きだけ覚えればプレイできるが、戦略は無限にあるだろう。FORCE21は、まさしくチェスタイプのゲームなのだ。重要なのは、持ちごまである兵器をどう活用するか、なのである。

マルチプレイは知力を尽くした熱い戦い奇抜な作戦で敵の裏をかけ

選択するミッションにもよるが、マルチプレイの参加人数は最大4人までとやや少なめだ。ただし、マップの広さから考えると、ち密な作戦行動を楽しむにはちょうどいい人数と言える。これ以上人数が増えるとユニット同士が出会いやすくなって、砲撃戦だけで勝敗が決まってしまうだろう。マルチプレイ用のミッションは、多彩なものがそろっている。敵を全滅させるだけではなく、拠点防衛戦、目標破壊などが体験でき、プレイヤーを飽きさせない。

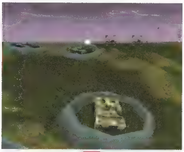
タクティカル・マップを表示。3D表示で地形の起伏が表現されているので、通るべきルートや攻撃 防御に有効な地点が分かりやすい

プレイしてみると、対戦相手との裏のかき合い、先の読み合いが楽しさの決め手となることが分かる。想像もしなかった方向から敵ユニットが現れたり、思いもよらなかったユニットを使って攻撃されたりするのだ。敵に裏をかかれるたび、己の読みの甘さを嘆きながらも、態勢を整えつつ反撃する楽しさ。こちらの存在にまったく気付かずにすぐそばを通り過ぎる敵戦車の後方から、戦車砲を嫌というほどたたき込む快感。何度もマルチプレイを行ったが、この感覚が薄れることはなかった。綿密に作戦を立てる場面があまりにも多いので、マンネリ化がまるでないのだ。

テレホーダイタイムにKALIを通じてテストしてみたが、3人程度(ISDNが2人、33.6kbpsが1人)であれば快適そのもの。このあたりも、同じ時間帯に8人でプレイしても快適に動いたR6に通じるものがある。

シングルプレイでは、ある程度やり込むと敵の配置などを覚えてしまうため、短調になりがちだ。そのため、マルチプレイ中心で遊ぶのが良いだろう。このゲームをシングルプレイだけで評価する人には、本当の面白さは何一つ分からないだろう。ぜひともマルチプレイで、頭脳と頭脳の熱い戦いを繰り広げてほしい。　(Warren大尉)

グラフィック	★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★★



車両は防護壁を設置して、攻撃を防ぐと共に敵から身を隠すことができる。画面は防護壁に守られた戦車と対戦車ミサイル車両による待ち伏せ作戦が成功したところ。戦車砲が炸裂し、画面右方向からミサイルが支援する

地雷・支援攻撃を活用せよ

攻撃手段は、なにも直接攻撃だけではない。偵察部隊が敵を視認していれば、遠距離砲撃の指示を出せるのだ。遠距離砲の破壊力はすさまじい。相手の射程の外から遠距離砲弾の雨を降らせてやれば、確実に敵の数を減らせる上に、敵を心理的にも混乱させられる。この効果は地雷も同様で、見事敵にダメージを与えた時は心理的にも優位に立てるだろう。

とはいっても、どちらの攻撃方法も成功させるためにはち密な作戦が必要となってくる。対戦相手の裏を読む、高度な思考力が要求されるわけだ。

地雷敷設車両と、敷設された地雷。地雷は戦車をも一撃で吹き飛ばす破壊力を持っている。いかに相手に踏ませるかが思案のしどころだ

体験版

Information

開発元	：Red Storm Enteretainment社
販売元	：マイクロマウス株式会社
問い合わせ先	：マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格	：8,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 233MHz以上 (MMX Pentium 233MHz以上推奨)
メモリー	：32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	：16ビットSVGA対応のビデオカード (Direct3D対応の3Dカード推奨)
HD容量	：150MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX5対応のサウンドカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：×
発売時期	：9月25日

© Red Storm Entertainment Inc. All Rights reserved.

Clans

伝説の王冠を探し出して復活したデーモンを倒せ

クランズ

最近のゲームにしてはグラフィックが派手ではないのだが、その分動作が軽く、手軽に遊べるアクションRPG「CLANS」。見た目は「DIABLO」風、しかし、ゲーム性はまったく違う。いい意味でも悪い意味でもシンプルな作品だ。

クラシカルな画面切り替え方式を採用したアクションRPG

8ビットマシンが全盛のころのように、無意味に広いダンジョンがセールスポイントという、内容のない駄作こそ少なくなってはいるものの、コンピュータゲームにおけるRPGは、今も昔も大作主義。規模が大きく遊びごたえのあるものほど評価され、話題になるという傾向があり、特に家庭用ゲーム機ではそれが顕著に表れている。

確かに充実感のある大作もいいのだが、もっと気軽に遊べるRPGはないものか？ 近ごろ大作RPGに食傷気味であるという個人的事情からこう思っていたのだが、筆者と同様の感想を持っている人は意外に多いのではないだろうか……。

ここで紹介する「CLANS」は、手軽に楽しめるRPGを求めていた人に適したゲームと言えるかもしれない。会う人ごとに会話を交わしてミッションを探したり、数え切れないほどの戦闘で経験値を稼いだり、という面倒な行動はほとんどする必要がない。特に、序盤はスムーズにゲームが進行するのだ。ストーリーも特に凝っておらず、地上に降り立ったデーモンを倒すため、伝説のアイテム“the Crown of Peace”を探しに行くという、ファンタジーRPGによくある内容だ。

ゲームを開始すると、まずは、Warrior、Barbarian、Elf、Dwarfの4タイプから、使用するキャラクターを選択する。この時、生命力や攻撃力に関する各パラメータが、ダイスによって一定の範囲内でランダムに決定していく。もちろん、数値は高いに越したことはないのだが、ゲームの進行にそれほど深刻に影響するものでもないので、気楽に考えた方がよい。さらに、自分の好みで10のボーナスポイントを各パラメータに振り分けられる。

キャラクターの操作は、ほとんどマウス一つで行うことができる。画面上を左クリックすると移動、敵を右クリックすると攻撃するという、極めて分かりやすくシンプルな操作方法なのだが、慣れるまでは思ったとおりの行動がしづらいかもしれない。

フィールドは、屋内も屋外も、小さな部屋の集合として形作られている。一つの小部屋は1画面にちょうど入る大きさで描かれており、画面の端に行くと次の画面に切り替わるという移動システムを採用している。斜め上からの視点で描かれたアクションRPGなので、「DIABLO」に見た目がよく似ているのだが、実際に遊んでみれば、この点が両者のゲーム性を異にしているのが分かるだろう。上述した“手軽に遊べる”という評価はこの移動システムによるところが大きい。フィールドが小分けになっていて、つながり方も決まってしまうため、スイッチやトリックなどの見落としが少なくなる。その上、一度に登場する敵の数も限られてくるので、戦闘も大規模になりようがないのだ。

戦闘はテクニックよりも、パラメータから算出される乱数の要素が強い。基本的にマウスですべての操作が可能ではあるが、戦闘のときは、ショートカットキーを併用した方がより効率的なプレイができる。また、複数の敵を相手にするときは、幅が1キャラクター分しかない狭い通路などにおびき寄せて戦う作戦が有効だ

オートマッピング機能を搭載。各部屋はこのように規則正しく並んでいる。マップ上でも行ける方向にはきちんと矢印が表示されるので、行ってない場所の把握もたやすい

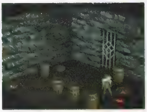
デスマッチタイプのゲームも用意されたマルチプレイモード

CLANSには、最大4人までをサポートするマルチプレイモードも用意されている。デスマッチのような遊び方ができる“Gold Rush”、シングルプレイと同じシナリオを複数のプレイヤーで進めていく“Cooperative”の2種類のゲームタイプが選択できる。

前者のゲームタイプは、ほかのプレイヤーを倒しつつ、マップ内に落ちているGoldを集めるのが目的。Time、Kills、Goldという3種類のLimitを変更したり、コンピューターが操るモンスターの有無、マップの地形、広さなどを、ホストとなるユーザーが設定できるようになっている。ちなみに、モンスターはいくら倒してもKill数にカウントされないので、Kills Limitをきちんと設定しておけば、いわゆるデスマッチ色の強いゲームが、Gold Limit重視の設定にすれば、Gold争奪戦といった感じのゲームになる。

このゲームでは戦闘にテクニックが反映されづらく、悪く言えば運任せといった感じの戦いになる。そのため、Gold Rushはいまひとつ盛り上がりに欠ける。また、Cooperativeはこのゲームの長所でもある展開の淡泊さが裏目に出て、こちらも多人数で遊ぶことによる面白さがあまり感じられない。製品版CD-ROMが1枚あれば、4人までのLAN対戦が可能である点など、マルチプレイに対する配慮はきちんとされているのだが、根本的なゲーム性がマルチプレイに向いていない、というのがなんとも皮肉である。CLANSにおいてはマルチプレイモードはおまけ程度だと考えておくのがいいようだ。（稲垣宗彦）

グラフィック	★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★
操作感	★★
総合評価	★★



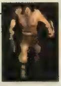
3ヵ所にあるスイッチの上にたるを移動させると、次の部屋への扉が開く。ときには、こういったパズル的なトラップも登場する

選択できる4タイプのキャラクター

Warrior

StrengthやMagic、Life Forceといったパラメータが平均的で、武器による直接の戦闘や魔法攻撃もこなす、わりと万能なタイプ。

Barbarian



肉弾戦主体のキャラクター。Magicの値がとても低いが、このゲームでは魔法がそれほど重視されていないので、あまり問題にならない。

Elf

Magicの値が高く、魔法を連発できる分、武器による攻撃は苦手。Elfを選ぶなら、敵との距離を保ちつつ、魔法をうまく使っていく技術がほしい。

Dwarf

SwordよりもAxeのパラメータが高く設定されていて、豪快な攻撃が可能だ。Magicもそこそこの値なので、かなり使いやすいタイプと言える。

Information

開発元	：Strategy First社
販売元	：GTインタラクティブ
価格	：$29.99
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 120MHz以上
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：DirectXに対応したSVGA以上のビデオカード
HD容量	：250MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectXに対応したサウンドカード
対応API	：DirectDraw
発売時期	：発売中（アメリカのみ）

©1999 Strategy First Inc.All Rights reserved

PLANESCAPE TORMENT

プレーンスケープトーメント

ファンタジーの常識を超えた異界の旅をテーマにした異色作

「BALDUR'S GATE」のエンジンで開発された新たなるRPGが登場する。BALDUR'S GATEと同じくトラディショナルなRPGだが、死と蘇生をテーマにした幻想的な世界を舞台にしているため、従来のRPGとは一味違う。今回、評価に使ったのはアルファ版で、ゲームの全容は確認できなかったが、「PLANESCAPE TORMENT」の不気味な雰囲気はじゅうぶん感じられた。

BALDUR'S GATEとはまったく違うダーク過ぎる世界観に仰天

最初にお知らせしておくが、「PLANESCAPE TORMENT」(以下、TORMENT)はかなりの異色作だ。最も愛されているテーブルトークRPG「ADVANCED DUNGEONS&DRAGONS」(以下、AD&D)のエクスパンションである「THE FORGOTTEN REALM」のルーリングと、ファンタジーの王道を行くヒロイックなストーリーの組み合わせで、日本のプレイヤーをも引き付けた「BALDUR'S GATE」(以下、BG)シリーズは記憶に新しいだろう。TORMENTは、BGで使用されたシステム、そしてエンジンの改良版を使用し、BGと同じくAD&Dのルールの一つである「PLANESCAPE」の世界観を持っているのだが、BGと同じようなプレイフィールを期待するのはまったくの過ちだった。そもそもこのPLANESCAPEというエクスパンション自体、数々のアウタープレーンに通ずる冒険を提供する、一般的なファンタジーを越えたものであるのだが……。

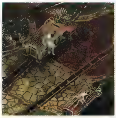
主人公は便宜上、Nameless One(名も無き者)と呼ばれ、遺体安置所で目覚める。自我を取り払われた死者が下僕として働き、それ以外の死者は実験に使われるという恐ろしい環境の中で、突然ゲームはスタートする。彼は、自分の名前はおろか、すべての記憶を失っている。RPGで記憶を失った主人公という設定は、そう珍しくもないが、TORMENTの主人公の正体不明ぶりはかなり徹底しており、種族はUnknown、スタート時に能力値を決める自由もない。周りにいる動くノンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)もゾンビやスケルトンなので、情報の集めようがない。なぜか職業だけはFighter/Mageとなっているが、当分呪文書を持つチャンスはなさそうだ。装備も武器もまったくない。

遺体安置所は奇妙な機械と切り刻まれた死者、チューブを差し込まれた実験体などが至る所にあり、その組み合わせはH.R.Gigerの画集を思わせる。グラフィックがち密なだけに、まるで悪夢の中をのろのろと進んでいるような不気味さが、ゲーム中随所に漂っている。やっと出口のかぎとパーティーメンバー(このお供は空飛ぶしゃれこうべという、気のめいるような奴で、しかも手足もないくせに職業はファイターだ)を得て旅に出るが、ゲーム中で出会ったNPCに生き生きとしたものは1人もいなかった。みな生気を失っているか、正気を失っているか、あるいは本当に死んでいる。主人公とて例外ではない。彼は不死の体を持ち、何度も生き死にを繰り返していることがそのうち分かるだろう。NPCの中には、主人公を知っているものも存在する。しかし、彼は何一つ覚えていないのだ。これから自分の正体を知るため、どんな旅が待っているのか、製品版のリリースを期待して待ちたいところだ。ただし、夜はあまりプレイしたいとは思わない。それほど、TORMENTの世界の異様さはプレイヤーを圧倒する。

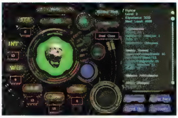
このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information	
開発元	: Black Isle Studios社
販売元	: Interplay Productions社
価格	: $49.95
OS	: Windows 95/98(英語版)
CPU	: Pentium 166MHz以上
メモリー	: 32MB
ビデオ	: 2MB以上のメモリーを搭載したSVGA対応ビデオカード
HD容量	: 300MB以上
CD-ROMドライブ	: 4倍速以上
サウンド	: DirectXに対応したサウンドカード
対応API	: DirectDraw
発売時期	: 1999年10月29日

Planescape:Torment & Design: ©1998 Interplay Productions. All Rights Reserved. ©1998 TSR, Inc. All Rights Reserved.
Planescape, the Planescape logo, Advanced Dungeons & Dragons, Torment, the AD&D logo, and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc. and are used by Interplay under license. TSR, Inc. is a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc. Interplay, the Interplay logo, Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo are trademarks of Interplay Productions. Exclusively licensed and distributed by Interplay Productions.
All other trademarks and copyrights are property of the'r respective owners.



死体安置所で目覚める主人公。ほかの死体は間違いなく"死んでいる"のに、彼だけはなぜか何度死んでもよみがえる



これは最初の旅のお供、Morteのキャラクターシート画面。癖のない大きめのフォントに変更され、見やすくなった気がする

街の中のバー。ここまで陰気な雰囲気のバーがかつてあっただろうか。全員が遺体安置所の職員で、店員はゾンビだ

BGからはるかに向上したインターフェースに注目

設定、ストーリーはさて置き、TORMENTではBGのエンジンがかなり改良され、大変便利なインタフェースが実現されている。画面のどこでも右クリックすると、キャラクターの簡易メニューが開くのだ。これは、BGではゲーム画面下と右に並べられていたJournalやInventoryボタンに相当する。メニュー中央のキャラクターの顔グラフィックをクリックすることによって、次のキャラクターの簡易メニューに切り替えることが可能だ。戦闘時にはこれが戦闘用のメニューに自然と切り替わるため、GuardやMagicなどのコマンド入力もしやすくなるだろう。また、この簡易メニューのおかげで、ゲーム画面は広くなっている。

ほかにBGとの大きな違いといえば、一部のメッセージはテキストウインドウではなく、画面に直接表示されるようになったことだ。NPCのつぶやき、何かを調べた時のメッセージ、そして戦闘で受けたダメージなどは、すべてゲーム画面上に現れる。ダメージ表示の連続で会話ログが流れることがなくなったため、この方が便利だ。クエストの情報が自動で記録されていたJournalは、出会ったNPCやプレイヤーキャラクターについての情報も記録してくれるようになったので、長いゲームプレイにおいて役立つだろう。また、Ctrlキーを押しながら移動することで、キャラクターが走れるようになった。これによってマップの踏破や移動がだいぶ楽になる。ありがたい改良点だ。

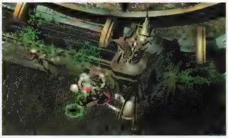
操作性がかなり向上し、お決まりのRPGのストーリーの枠を破ったと言えるTORMENT。BGに劣らぬ面白いゲームになりそうだと、個人的には応援してはいるのだが、この死んでも死なない主人公と、不気味な世界観は、日本のゲーマーに受け入れられるのかどうか心配である。(菅原有香)

グラフィック	★★★★
サウンド	注
操作感	★★★
総合評価	★★★

注:アルファ版にはBGMが無か[illegible]

いつでもどこでも右クリックで簡易メニューが開く。左から時計回りに、Attack、Magic、Use Item、Take(拾う)、Talkのボタンが配置されている。下はInventoryなどへのアクセスボタンで、BGでもおなじみのもの

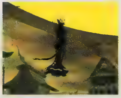
何かを"調べる"と、その結果はゲーム画面内に表示される。TORMENTは調べることのできるオブジェクトが非常に多くなった



戦闘時はダメージがキャラクターの頭上に出るようになった。経験値、クリティカルヒットなどもこの画面内に表示される

PLANESCAPEは何でもありの世界が舞台

PLANESCAPEは一口に言ってしまうと、AD&Dを遊び尽くしたプレイヤーのための異次元アドベンチャー用エクスパンションだ。自分たちのいる世界とはほかの次元(Plane)に渡り、天使や悪魔、神に近い存在、不死の存在などと出会う、何でもありの冒険となる。TORMENTの舞台も、多くの次元への"扉"が開かれている場所であり、適切な"かぎ"を見つけ出すことによって"扉"から次元を渡ることが可能になっている。



PLANESCAPEは、すべての点で一般的なファンタジーの概念から大きく外れた存在だ。この宙に浮いているDabusは、姿こそ人に似ているが、額に明滅する紋章を表示させることで会話を行う特異な存在

プリンスオブペルシャ 3D

数々の苦難を乗り越えて、さらわれたプリンセスを助けだせ

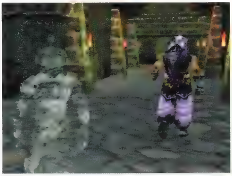
アクションアドベンチャーの元祖と言っても過言ではない「プリンス・オブ・ペルシャ」の続編が、10年の時を経て3Dアドベンチャーとして登場する。その名も「プリンス・オブ・ペルシャ 3D」。なぞ解きやトラップを避ける面白さはそのままに、今度はより臨場感のある3D画面でストーリーを楽しむことができる。エキゾチックな音楽や、立体的な効果音も素晴らしい。

アラビアンナイトの世界を再現した バリエーション豊かなステージの数々

時は12世紀のペルシャ。この国を治めるサルタンには、しっと深い弟アサンがいる。彼は、かつて自分の息子の婚約者だったプリンセスがプリンス（主人公）と結婚してしまったことに腹を立て、彼女を謀略によって誘拐し、山頂のとりでに幽閉してしまった。一方、プリンスもアサンの部下たちに痛めつけられ、地下ろうへと閉じ込められてしまう。この逆境から抜け出し、愛しきプリンセスを無事に助け出すのが、この「プリンス・オブ・ペルシャ 3D」の目的だ。

用意されているステージは七つの世界、全15レベル。複雑に通路が入り組む地下ろうから始まり、アサンの宮殿、天空に漂うなぞの廃墟、巨大な気球の中と、バリエーションに富んでいる。さまざまなトラップが仕掛けられ、敵の兵士が待ち構えるマップの中を探索しながらなぞを解き、プリンセスが待つ山頂のとりでを目指してひた走る。もちろん、剣や弓などの武器を使って戦うことも可能だが、敵兵を倒せば先へ進めるといった単純なものではなく、逆に状況が悪くなることの方が多い。戦闘は問題解決のための一手段に過ぎず、むしろ回避方法の発見や、トラップの逆利用などのアイデアで切り抜けるのがこのゲームの持ち味と言えるだろう。

気になる操作も、この手のアクションアドベンチャーとしてはシンプルで、分かりやすく整理されている。キャラクターの動きもリアルで、走る／跳ぶ／はう／泳ぐといった、



このゲームでは、戦闘は必ずしもベストな方法とは限らない。戦わずに回避する方法や、敵からうまく逃げる方法を考えることも大切だ。これは透明化の薬を使っているところ

体験版

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	：Red Orb Entertainment社
発売元	：ザ ラーニング カンパニー株式会社
問い合わせ先	：ザ ラーニング カンパニー株式会社 サポート係 03-5342-3483
価格	：7,800円
OS	：Windows95／98
CPU	：MMX Pentium 233MHz以上（Pentium III 450MHz推奨）
メモリー	：64MB以上
ビデオ	：4MB以上の3Dアクセラレーター（8MB以上のAGP対応3Dアクセラレーター推奨）
HD容量	：400MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上（8倍速以上推奨）
サウンド	：16ビットWindows互換サウンドカード（Sound Blaster Live!推奨）
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：×
発売時期	：発売中

©1999 TLC Multimedia Inc., and its affiliates and licensors, and Jordan Mechner. All rights reserved

間一髪、壁にしがみついて事無きを得たプリンス。危うくスパイクだらけの落とし穴に落ちてしまうところだった。なぞ解きも大切だが、キャラクターを上手にコントロールする方法も覚えよう

さまざまなアクションを試せるところが面白い。プレイの途中で自由にセーブやロードができるというのも、何かとリトライの多いゲームであるだけに、ありがたい設計だ。

死と隣り合わせの恐怖と快感 この窮地から脱出することができるか!?

プリンス・オブ・ペルシャ 3Dの魅力は、死と隣り合わせの恐怖と、それを突破したときの快感が絶え間なくやってくるということだ。逆境に置かれたときの緊張感と、そこで生き残ることの喜び……というと、なんだか自虐的な楽しみ方のように誤解されてしまいそうだが、そうではない。一言で表現するなら、「手加減のないゲームに挑む楽しさ」ということになるだろうか。

地下水道を泳いで移動する。周囲に広がる波紋と、立体的に響く水音がリアルだ

美しく、綿密に作り込まれたマップの中には、至る所に無慈悲なトラップが仕掛けられており、それらが容赦なくプレイヤーに襲い掛かる。プレイヤーを安心させた次の瞬間にきばをむく巨大な刃物。警備が手薄だと思わせるような場所で待ち伏せる敵の兵士たち。仕掛けられたトラップを見抜き、首尾よくこなして生き残る“喜び”こそが、このゲームならではのだいご味なのだ。それはまた、トラップを設計したゲームデザイナー、Jordan Mechnerとの知恵比べと言えるのかもしれない。

アドベンチャーゲームに大切な、動と静の切り替わりも絶妙だ。例えば、物音を立てないようにそろそろと歩いた先で、今度は脱兎のごとく敵前を走り抜け、また再び忍び足に戻るシーン。敵陣の奥深くをさまよい歩く緊張感がひしひしと伝わり、手のひらがじっとりと汗ばんでくるのを感じる。

『千一夜物語』をほうふつさせる、エキゾチックな音楽。そしてプレイヤーの置かれた状況を演出する、EAX対応の立体的な効果音も素晴らしい。プレイヤーの好みに応じて残酷な表現を控える機能もポイント。難易度は高めだが、だからこそ本気で遊べる質の高い作品だ。

（駒沢丈治）

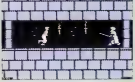
壁の両わきから巨大なかまが飛びだすトラップに倒れたプリンス。気が付いた時には、胴と首が泣き別れの状態に

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★★

あらゆるマシンに移植され 全世界でプレイされた画期的ゲーム

初代の「プリンス・オブ・ペルシャ」が登場したのは、1989年のこと。当初Apple II版として発売されたこのゲームは、その後PC-9801やMacintoshなどにも移植され、全世界で200万本を売り上げる大ヒットを記録した。

プリンス・オブ・ペルシャは、アクションアドベンチャーという新しいジャンルの原点となった作品としても知られている。それまでアドベンチャーゲームといえば、コマンドを入力しながら遊ぶ静的なものだったが、走る／跳ぶ／よじ登るといったアクションを取り入れることによって、ストーリー性とリアルタイム性、そしてパズル的ななぞ解きを融合させた新しいゲームスタイルを生み出したのだ。



Apple II版の「プリンス・オブ・ペルシャ」。ドットは粗いが、キャラクターの動きはとても滑らかだった

特集1

秋の大作勢ぞろい パソコンゲーム高密度攻略

アクションRPGというジャンルに属するが、それぞれ独自のゲーム性を持つ作品に仕上がっている「レブナント」「SYSTEM SHOCK 2」「DARKSTONE」。この3作品に加えて、話題の3人称視点のアクション「DRAKAN：ORDER OF THE FLAME」、人気コンバットアクションの続編「RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR」を攻略している。今月は、じっくり時間をかけて楽しみたい大作5本が勢ぞろいした。

スペシャルアタックを含めた戦闘ノウハウを伝授 079

DRAKAN：ORDER OF THE FLAME

文／三須隆弘

多彩な攻撃アクションとユニークな魔法システムを徹底解説 068

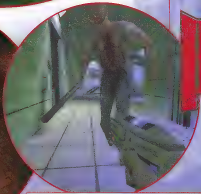
レブナント(PART Ⅰ of Ⅱ)

文／下村隆善、中島　渉

ミッションクリアのための戦略の立て方と実戦でのテクニックを紹介 088

RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR

文／菅原有香



四つのレベルごとにピックアップした難解なクエストの攻略方法 084

DARKSTONE(PART Ⅱ of Ⅱ)

文／中島　渉

複雑なゲームシステムのポイント別解説とキャラクター育成法 074

SYSTEM SHOCK 2

文／稲垣宗彦、木下吾一

地獄から復活した死者の終わりなき冒険 スリリングなゲーム展開に没頭必至のRPG

REVENANT

RPGファンの間で話題に上っていた「レブナント」がいよいよ発売される。クオータービューのアクションRPGということで、何かと「DIABLO」と比較されがちだが、実は異なる個性を持っている。どちらかと言うと、コンシューマーゲームのような手軽さがあるのだ。まず最初に、レブナントの特徴と概要について紹介していこう。

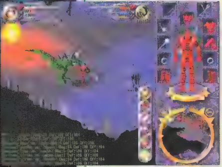
比較検証で浮き彫りになった DIABLOとの違い

操作性とスタミナの位置付け

操作は、マウスの左クリックで攻撃、右クリックで移動先を指定し、押しっぱなしで移動し続けるという、アクションRPGのスタンダードなシステムを採用している。走る場合にはRキーを押し続けながら移動すればよいが、スタミナをかなり消費するので、最悪の場合はスタミナ切れで戦闘できないという事態が起こる。スタミナ切れは武器を振る速度を極端に低下させ、すきも生じさせるので、街の外で多用するのは危険だ。走るアクションは、基本的に街中で快適に移動するための付加要素という位置付けだろう。また、攻撃することでもスタミナが減少するので、「DIABLO」のようにひたすら戦い続けるということはできない。

町とダンジョン

DIABLOのように、街とダンジョンがはっきりと区切られてはいないのも特徴である。町から1歩でも外に踏み出すと、そこはモンスターがうろつく危険な場所に早変わりする。モンスターは時間によって再配置され、常に何かしらのモンスターと出会う危険性がある。町以外では気を抜ける場所はないということだ。また、オートマップが用意されているので、自分の位置を把握しやすい。マップの拡縮ができる便利な機能も付いている。

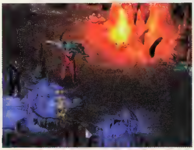


戦闘では、間合いとタイミングを図って攻撃しないと、手痛い反撃を食らうことになる。また、スタミナがなくなると短い間隔で攻撃できなくなるので、注意が必要だ

バーで魅惑的に踊る女性ダンサー(画面中央)NPCの動作の一つ一つがかなり細かい動きをするため、見ているだけでも楽しい

戦闘システム

詳細については後述するが、特筆すべきユニークな点について紹介しておこう。攻撃は、突きや切りつけなど数種類あり、状況によって使い分けられるほど多彩だ。さらに、武術はNPCから指南を受けることで、相手を持ち上げて投げるといった派手な技を身に付けることができる。技を覚えていく過程もDIABLOにはないレブナントの魅力の一つで、武術の師匠は「礼に始まり礼に終わる」を重んじていたり、侍の防具や刀が用意されていたりと、所々に日本を意識した部分もあって興味深い。



相手の攻撃のすきをついて近づき、連続攻撃に加え、投げを決めようとしている瞬間。投げ技を身に付けたゲーム後半での戦い方だ

アイテム

抱負な装備アイテムは、同じ種類の色違いも用意されているので、いろいろなコーディネートが楽しめる。6種類あるステータスによって装備が制限される部分はDIABLOと同様だが、この制限があまり厳しくないのはプレイヤーにとってはうれしいシステムだ。防具によるグラフィックの変化は少なく、最終的にほとんどのプレイヤーが同じ外見をしていたDIABLOと比べると、装備する武器や防具によってグラフィックも変わるなど、細かい配慮がなされている。

このように見ていくと、レブナントはDIABLOにはない個性を持ち合わせていることが分かるだろう。アクションRPGの新星がまた一つ誕生したのだ。

装備品は非常に多く用意されており、画面のようなNinja Armorなどというものもある それにしても、頭部のグラフィックは、忍者のイメージと違うような気もするが

今回の記事はベータ版をもとに作成しました。なお、製品版では仕様が変更されることがあります。

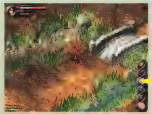
CINAMATIX STUDIOS is a trademark of Cinematix Studios, Inc. EIDOS INTERACTIVE and trademarks of Eidos PLC. Copyright©1998. All right reserved

REVENANT

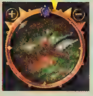
アクイロン島を冒険するための基礎知識1
メイン画面解説と基本アクション

数々の冒険が待ち受けるレブナントの世界へ飛び込むために、ゲームシステム全般にわたって解説していく。まず最初に、メイン画面の構成とレブナントの豊富な基本アクションから見ていこう。

さまざまな情報が読み取れるメイン画面の見方



サイドパネルの表示・非表示はスペースキーを押すだけでよい。下部パネルのショートカットを覚えてしまえば、画面を広く使って戦闘に集中することができるだろう



ミニマップは画面にかなり近い部分まで拡大できる。この画面では確認できないかもしれないが、操作するキャラクターが緑、モンスターが赤、町の人やイベントに関連したNPCが青で表示される

サイドパネルは上部と下部が独立している。メニュー4-1～3は上部、4-4～6は下部に対応しており、好みに合わせて組み合わせることができる。画面は、4-1スペルクラフターと4-5インベントリー2を表示させた状態だ

①ステータスバー

上から順にヒットポイント(Health)、マナ(Mana)、疲労度(Fatigue：実際にはスタミナの量を意味する)を示す

②行動メッセージ

攻撃やアイテムの入手など、さまざまな情報がメッセージによって確認できる

③下部パネル

画面下のパネルは、頻繁に使う魔法四つとアイテム五つを登録することができる

④メニューアイコン
⑤サイドパネル

ステータスの確認や装備の変更といったさまざまな操作が、六つのメニューアイコンに集約されている。アクセスすると、右側のサイドパネルが切り替わる仕組みで、このサイドパネルは非表示にすることも可能

④-1 スペルクラフター (Spell Crafter)

スペルクラフターは魔法リストと考えてもらえばよい。一度使用に成功した魔法が自動的に登録され、それぞれのManaコストや効果などが示される

④-2 ステータス (Status)

レベル、経験値、各種ステータスおよびスキルの情報が表示される

④-3 インベントリー1 (Inventory)

装備の変更を行う。装備個所は11で、装備した際の外観も表示される

④-4 スペルビルダー (Spell Builder)

レブナントの魔法は、タリスマン(護符)を組み合わせることで発動する。こちらのスペルビルダーはタリスマンを組み合わせ、新たに魔法を習得するためのメニューだ

④-5 インベントリー2

所持しているアイテム一覧が示される

④-6 オートマップ (Automap)

縮小拡大機能付きのミニマップが示される

キャラクターの多彩なアクション

レブナントでは、町とフィールドといった区別や、戦闘画面への切り替えもないため、シームレスにゲームは展開していく。キャラクターの状態には、基本的に戦闘モードと通常モードがある。敵から攻撃を受けると自動的に戦闘モードへ移行するので、特別注意する必要はないが、プレイヤーが任意に切り替えることも可能だ。

キャラクターの移動は「歩く」ことが基本だが、「走る」こともできる。ただし、走るとFatigueが徐々に低下するため、長時間走り続けると戦闘に支障をきたす場合がある。町などの安全な場所ではまったく問題ないが、強敵が周囲にいる場所では注意して使おう。

戦闘モードへ移行すると、豊富なアクションを持つ近接攻撃(p.071参照)、弓による間接攻撃や回避、防御を行うことができる。戦闘では、やみくもに攻撃するだけでなく、回避や防御、あるいは走って一時的に敵から離れるなどのアクションが意外に重要である。というのも、レブナントでは攻撃を行う度にFatigueが減っていき、なくなると武器を振ることすらできなくなってしまうのだ。このFatigueは時間経過と共にすぐに回復する仕組みなので、攻撃に出るタイミングと体勢を立て直すタイミングの見極めがレブナントの戦闘のつぼになる。ちなみに、HealthとManaは時間経過と共に自然回復するが、非常に遅いので、アイテムを使って回復するものだと心得よう。

走る

近接攻撃

弓による間接攻撃

防御

回避

キャラクターシステムと装備品
アクイロン島を冒険するための基礎知識2

レブナントのシングルプレイでは、物語の主人公であるロークでしかプレイできない。そのため、最初は皆まったく同じキャラクターだが、成長システムは柔軟で、プレイヤーに多くの選択肢を与えてくれる。ここでは、キャラクターシステムの解説に加え、冒険を行う上で必ず世話になる装備品や回復アイテムについて紹介しよう。

RPGのスタンダード　レベルアップ制とスキルシステムの採用

レブナントのキャラクターシステムは、レベルアップ制をベースにスキルシステムが加えられており、近年のRPGではスタンダードな方式を採用している。レベルアップには一定の経験値が必要で、これは戦闘を繰り返すことで得ていく。レベルが上がると、まずHealth、Mana、Fatigueの最大値が上昇する。

また、レベル1～15の間は、レベルアップ毎に2ポイント、それ以降は1ポイントずつ任意のステータスを上げることができる。シングルプレイではキャラクターの最高レベルは30となっており、冒険を進めるに従ってステータスにプレイヤーの好みが反映されていく仕組みだ。どのステータスを上げるか悩んでしまった場合は、StmとConsを中心に割り振っておくと良い。大半の武器／防具には装備するのに必要なStmとConsが定められており、良い装備は高い値を要求するからだ。

ステータス一覧

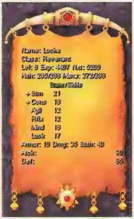
ステータス	説明
Stm	力の強さを表す。高いほど敵に与えるダメージが上がり、装備できるアイテムも増える。STRだと考えてよい
Cons	肉体の頑強さを示す。HealthやFatigueの最大値に影響を与えるほか、装備できるアイテムとも関係がある
Agil	敏しょう性を示す。主に攻撃に影響し、高いほど命中率が上がる
Rflx	Agilと同じく敏しょう性を示すが、こちらは防御に影響を与える
Mind	魔法全般にかかわるステータスで、Manaの量や魔法詠唱の成功率などに影響する
Luck	運を示す。攻撃や防御はもちろんのこと、Lockpickなどの行動に影響を与える

ロークのスキル一覧

スキル名	説明
Attack	攻撃の基本スキル
Axes	おのによる戦闘
Bludgeon	メイスによる戦闘
Bows	弓による戦闘
Deffense	防御の基本スキル
Hands	素手による戦闘
Invoke	魔法の習熟度を表す
Knife	ナイフによる戦闘
Lockpick	かぎ開け
Stealth	忍び足
Sword	剣による戦闘

一方のスキルは、武器を扱うスキルを中心に11種が用意されている(シングルプレイ時)。各スキルは使用することで上昇し、通常のレベルとは別でランクアップしていく。スキルは高いほど良いことは言うまでもないが、Invokeのスキルのように低いと上位の魔法を使えないケースもある。AxeやSword、素手など武器にかかわるスキルは6種にも上り、ランクアップすると攻撃力が増すほか、Fatigueの上限も上がる。好みに合わせて複数を鍛えていくと良いだろう。

特殊スキルのLockpickは、ロックされたドアや宝箱を開けるために使う。ただし、スキルの使用には道具も必要で、シングルプレイのゲーム序盤では使うことができない(クエストを進めることで入手できる)。また、使用に関しても制限があり、一度Lockpickに失敗した宝箱やドアには、レベルが上がるまでは再挑戦できない仕組みとなっている。



各種情報を示すステータス画面。Armorは防具による防御力を示し、Dmgは武器やスキルから割り出された平均ダメージを示す。AtckとDefは総合攻撃力と防御力を表している。なお、レベルアップ時に上昇させたいステータスは、事前にマウスでクリックし、チェックを入れておく必要がある(＋がチェックマーク)。画面はStmとConsに1ポイント割り振った状態

豊富に用意された武器／防具とアクセサリー

レブナントでは、防具5(頭部、胴体、脚部、グローブ、ブーツ)、武器3(近接戦闘用武器、弓、矢)、に加え、三つのアクセサリー(腕輪、指輪、お守り)が装備できる。装備品の種類も膨大で、記事作成に利用したベータ版でも65種を超える武器、21種の防具、32種のアクセサリーを確認した。注目してほしいのは、ここでいう21種の防具とは、外観が変わるものだけをカウントしたという点だ。実際にはプレイヤーが好みで選べるよう、同じ外観でも異なるカラーの防具が多数用意されている。また、防具の種類もCloth、Leather、Studded、Scail、Plateなどのスタンダードなタイプに加え、Fur(毛皮)、Bone(骨)、Dragon、Ninja、Samuraiなどユニークなものも多い。

Barbarian Armor

Black Leather Armor

Bone Armor

Gold Plate Armor

Holy Armor

Silver Iron Armor

回復に必要となる10種のポーションと19種の食料

レブナントでは装備品に加え、ポーション、書物、タリスマンの組み合わせが書かれたスクロール、クエストアイテムなど、さまざまなアイテムがある。ほかのゲームと違って重量制限はなく、銀行もないため、多数のアイテムが所持できるようになっている。そのため、Inventory画面は煩雑になりがちなので、バッグを使って整理するといい。また、多くのRPGでは空腹の概念があるが、レベナントにおける食料はそれと違い、回復アイテムの役割を果たす。

多様なアイテムを並べたInventory画面。消耗品である回復アイテムは自動的にスタックし、すき間が開いた場合はそこを右クリックすることで自動整とんしてくれる。普段使わないアイテムや装備は、別のバッグへ入れてしまおう

食料一覧

食料名	Health	Mana	Fatigue
Ale Mug	20	—	
Apple	10	20	50
Banana	10	20	50
Bread	40	—	—
Carrot	10	30	
Celery	10	20	50
Cheese	20	10	10
Chocolate	15	15	
Drum Stick	50	—	—
Fish	—	50	10
Grapes	10	20	50
Lettuce	10	30	—
Meat	50	—	—
Milk Bottle	15	—	—
Muffin	30	10	—
Orange	10	20	50
Sausage	50	—	—
Watermelon	10	20	50
Wine Glass	30	—	—

ポーション一覧

ポーション名	Health	Mana
Lesser Healing	100	—
Lesser Mana	—	100
Lesser Restoration	100	100
Greater Healing	400	—
Greater Mana	—	400
Greater Restoration	400	400
Enchanted Healing	800	
Enchanted Mana	—	800
Enchanted Restoration	800	800
Cure Poison	毒をいやす	

アクイロン島を冒険するための応用術 多彩な攻撃法とユニークな魔法システム

開発者が対戦格闘ゲームの影響を受けたというレブナントでは、既存のアクションRPGとは比較にならないほど多彩な攻撃方法が用意されている。ここでは、戦闘システムとタリスマンを組み合わせる独自の魔法システムを解説しよう。

コンボを織り交ぜつつ戦い、最後はインタラクティブムーブを決めろ

多くのアクションRPGでは1種類の攻撃方法しかないが、レブナントでは標準で3種類の攻撃方法が備わっている。Swing、Thrust、Chopという三つの攻撃方法は、スピードと威力、そして消費するFatigueがそれぞれ異なる。Chopは攻撃後のすきがあり、連続して繰り出すとすぐにFatigueがなくなる。Swingはすきがない代わりに威力は劣るといった具合だ。

さらに、レブナントにはコンボと呼ばれる連続技とインタラクティブムーブという決め技も用意されている。コンボはレベルやスキルに応じて新たに習得できる技で、イベントを通じて学ぶまでは使用できない。シングルプレイ序盤では、応用技といった感じのコンボが多いが、レベル10前後から複数の攻撃モーションを一度に繰り出す技が増えていく。また、コンボ専用のキー操作も新たに加わる(Q、W、Eキーを使用)。基本技と交ぜて使用していくだけでなく、複数のコンボを流れるように使うことも可能なので、確実に習得しておこう。

一方のインタラクティブムーブは、対戦格闘ゲームでいう「投げ」に似た攻撃方法だ。一度発動すると一連の攻撃モーションを自動で行い、大ダメージを敵に与えることができる。どのような決め技が出るかはランダムとなっており、派手で格好いい演出が楽しめる仕掛けだ。インタラクティブムーブを決めるには敵に接近しなければならず、相手をつかもうとするモーションが入る。そのため、失敗した後には注意が必要だ。

三種類の基本攻撃方法

- Swing（小攻撃：Aキー）
- Thrust（中攻撃：Sキー）
- Chop（大攻撃：Dキー）

レベル8前後からコンボらしい技が増えてくる 画面はQキーを2回押すことで発動する技で、武器の振り下ろしから回し蹴りが続いて入る

画面のインタラクティブムーブは一例に過ぎない 修羅のごとく剣を連続で振ったり、関節技を交えて止めを刺す、敵に馬乗りになって殴りまくるなど、多数のモーションがあるので、実際のプレイで体験してほしい 操作はAキー、Sキー、Dキーのいずれかと、Ctrlキーの同時押しだ

12のタリスマンを組み合わせる魔法生成システム

魔法は町で購入するというのがRPGでは一般的だが、レブナントではタリスマン(護符)を組み合わせて魔法を使う。10にランク分けされた45種を超える魔法が存在し、それぞれの魔法はタリスマンを正しく並べることで初めて使用できるようになるのだ。タリスマンは全部で12、魔法によっては四つものタリスマンを組み合わせる。組み合わせ方は無限とも言えるほどだが、ゲーム序盤では最高でも三つまで、またゲーム中にヒントも与えられるので、さほど心配する必要はないだろう。

実際に魔法生成にチャレンジする際には、並べる順にも気を付けたい。例えば、Fire Flashの魔法はMoon、Skyという順が正しく、Sky、Moonと並べても使用することはできない。正しいタリスマンの組み合わせを見つけるまでは大変だが、一度発見された魔法は自動的に記録され、スペルクラフターから簡単に使用できるようになる。

それぞれの魔法には、詠唱に必要なInvokeのスキル値が目安として定められている。つまり、上位の魔法の組み合わせを仮に知っていたとしても、実際に使用するにはレベルやスキルが必要となる仕組みだ。コンボやインタラクティブムーブに夢中になる人も多いと思うが、有用な魔法は少なくない。Invokeのスキルを鍛えるのを忘れず戦っていこう。

Physical Paralysisで2体の敵を動けなくし、Electric Boltで攻撃している 魔法を駆使すれば近接戦闘なしで戦うことも不可能ではない

序盤の魔法一覧

レベル	名称	スキル値	Mana	タリスマンの組み合わせ			対象	説明
1	Cure Poison	2	25	Life	Sky	—	術者	毒をいやす
	Fire Flash	1	31	Moon	Sky	—	敵単体	炎によりダメージを与える
	Fist Mastery	3	50	Life	Soul	—	術者	Handのスキルを向上させる(2分)
	Might	3	31	Soul	—	—	術者	Stmを2ポイント上昇させる(2分)
	Nourish	2	20	Life	—	—	術者	食料を召還する
	Poison	1	42	Moon	—	—	敵単体	毒によって徐々にダメージを与える(45秒)
2	Anti-Magic	6	53	Stars	Sky	—	術者	魔法に対する抵抗を上げる(10秒)
	Dexterity	6	53	Soul	Stars	—	術者	Rflxを2ポイント上昇させる(2分)
	Quicksand	4	71	Earth	Ocean	—	敵単体	砂の渦によってダメージを与える
	Regeneration	5	107	Life	Earth	—	術者	Healthを徐々に回復する(2分)
	Swift Strike	5	61	Ocean	Moon	—	術者	Fatigueの回復速度が上がる(10秒)
3	Physical Paralysis	9	78	Life	Moon	Soul	敵単体	敵を身動きできなくする(10秒)
	Shadow Fist	9	125	Stars	Moon	—	術者	Fist Masteryの上位版(2分)
	Speed	8	78	Soul	Life	Stars	術者	Agilを4ポイント上昇させる(2分)
	Stone Skin	6	125	Moon	Earth	—	術者	防御力増加(5分)
	Swamp Pit	7	105	Ocean	Life	Earth	敵複数	Quicksandの上位版
	Tornado	7	78	Earth	Stars	Sky	敵複数	竜巻によって複数の敵にダメージを与える
4	Charm	12	105	Stars	Sun	—	術者	2分間Luckを5ポイント上昇させる
	Electric Bolt	10	105	Sun	Sky	—	敵単体	雷によって敵にダメージを与える
	Fire Wind	10	140	Sun	Soul	Stars	敵複数	周囲のすべての敵に炎によってダメージを与える
	Heal	11	140	Life	Soul	Sun	術者	Healthの回復
	Teleport	12	84	Ocean	Sky	Stars	術者	対峙している敵の背後へ瞬時に移動する

シングルプレイの進め方が分かる 序盤の最重要ポイント

レブナントのシングルプレイ時のストーリーは、ゲームのアクション性を損なわないようになっている。比較的簡単に進むことができるので、キャラクターのレベルアップと同時にストーリーを楽しめるのだ。ここでは、序盤のシングルプレイの進め方について解説する。

NPCとの会話は結果を気にせず選択せよ

レブナントには4人のキャラクターがいるが、シングルプレイではロークを使用してストーリーを進める。ストーリーは細かなクエストの集合体ではなく、次にやるべきことがはっきりしているタイプだ。例えば、先へ進みたいがモンスターが阻んでいて、それを倒すためにあるアイテムが必要となり、そのアイテムを入手するためにダンジョンへ赴く……といったパターンでストーリーが展開していく。RPGとしてはオーソドックスなタイプで、プレイはしやすいだろう。

ストーリーは、基本的にNPCとの会話によって進んでいく。会話シーンは数種の選択肢から一つを選んでいくといったシステムだ。ただし、前述のようにストーリーの分岐はないので、すべての選択肢を選んでいくといった感じとなる。まれに一つの事柄について2択、3択を迫られることがあるが、結果は同じなので、気にせず選択してよい。

NPCとの会話は、このように選択肢を選んでいくタイプのもので手軽だ。ちなみに、会話はスペースキーを押すことで早送りできる

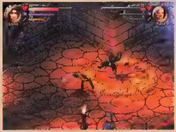
ストーリーが進めばアイテムの品ぞろえが増える

レブナントの舞台となるアクイロン島では、ミストヘブンが唯一の街となる。街には武器屋、防具屋、アイテムショップなどがあるが、ゲーム序盤ではこれらのショップで販売されているアイテムは少ない。ストーリーを進めると共に、より強力なアイテムが販売されるようになるのだ。気を付けたいのは、ミストヘブンは唯一の街であるため、HealthやMana、Fatigueを回復してくれる食料やポーションをじゅうぶんに補給してから出発するということ。かなり先まで進んでから、回復アイテムを切らして街に戻るには、非常に時間がかかる。重量制限はないので、多すぎるくらいのアイテムを携行しておきたい。

序盤のシナリオ攻略のキーポイント

POINT1

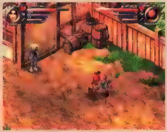
ロークが復活し、テンドリック国王と会話していると、突然邪教集団の修行僧が乱入してくる。いきなり戦闘に突入するので、気を抜いているとあっという間に倒されてしまう。戦闘の直前にテンドリック国王から与えられた装備を素早く身に付けてから戦うこと。



相手は近づくと投げ、離れると飛びけりを使ってくるので、中距離を保って戦おう。剣がぎりぎり届くくらいのところがベストだ

POINT2

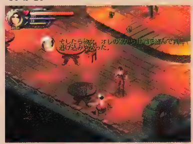
武術の達人「ジョン」の道場では、達人と同じ動きをすることで、新たな技を習得することができる。また、ロークのレベルが上がるにつれて、さらに多くのスキルをマスターしていける。序盤では、遠距離からの突き攻撃を教えてくれるので、早めにたずねておいた方がいい。



道場にはダミー人形が置いてあり、それを相手に組み手をする。距離感をつかむまで何回も繰り返し練習しておこう

POINT3

酒場で飲んだくれている若者に話し掛けると、「恋人が指輪を持ったままどこかへ行ってしまった」という話を聞くことができる。これは東へ通じる洞くつを抜けるために必要なクエストだ。このクエストはレベル10くらいから挑戦していける。



ミスト[illegible]る酒場[illegible]。この片隅で飲んでいる若者と会話すると、ロークにとって初めてと言えるクエストが発生する

POINT4

200年以上も生きていると言われている仙人は、邪教集団のヤゴロを知っているようなそぶりを見せ、洞くつへの入り口がある場所など、重要な情報を教えてくれる。また、タリスマンをもらうことができるので、早めにたずねて魔法を作成しておきたい。

仙人の家(洞くつ)は、街からそれほど離れていない場所にある。レベル3程度になれば、この辺りの敵は難なく倒すことができるだろう

POINT5

レベル5程度になったら、防具を購入しておきたい。資金も新しい防具を購入するのに必要な分はたまっているはずだ。序盤は苦戦していたHopper(は虫類系のモンスター)を楽に倒せるようになるだろう。

序盤で登場するHopperは離れた距離から飛びかかってくる。初期装備の防具ではダメージを受けるので、防具は早めに新調しておきたい(画面の装備はRed Leather Armor)

REVENANT

技の応酬に熱くなる マルチプレイのデスマッチガイド

クオータービューを採用しているため、どこから敵が攻めてくるか分からないという緊張感は味わえないものの、技を駆使して戦うことに満足感が得られるマルチプレイ。インタラクティブムーブなどの技を次々と決め、全力で相手をたたきのめすのだ。

個性が存分に発揮できる自由度の高いキャラクター作成システム

今回プレイした英語版は、デスマッチマップのみのバージョンである。製品版では協力プレイ用のクエストマップが用意されるはずだが、今回はデスマッチマップでのマルチプレイを前提に解説していこう。

キャラクター設定

マルチプレイでは、ロークのほか、ベイン、ナバーロ、モガーナの各キャラクターを選択してプレイできる。シングルプレイとは異なり、キャラクターのレベルやステータスを自由に設定できるのがユニークな点だ。レベルは最大30までで、自由に増減ができる。また、レベルによってステータス値やスキル値のトータルポイントが決まっているが、これらの値も変更が可能だ。

キャラクター作成では、レベルを上げていくと所持金が増え、より優れた装備を持つことができる。ただし、武器防具には要求ステータス値があるので、使えないものを持たないように注意しよう

ベインは攻撃力重視の戦士タイプ、ナバーロは魔法使いタイプという基本的な特徴はあるが、プレイヤーの好みでキャラクター作成できるので、自由度は高い。この点は、DIABLOなどアクションRPGのマルチプレイシステムとは大きく異なる。このようなシステムを採用したのは、ゲーム内でのアクションの比率が高いために、RPGの基本とも言えるレベルの上昇によるパワーアップよりも、プレイヤーのキャラクター操作の上達を目的にしているからだと思われる。

アイテムの設定と購入

マルチプレイでは、キャラクター設定のほかに、装備品などのアイテムも自由に選択できる。また、レベルによって決められている所持金内で、ゲーム中に登場するアイテムを購入することも可能だ。

ただし、ゲーム中に登場するアイテムには、回復アイテムやタリスマンも含まれるので、レベルに見合わない防具や武器を購入してしまうと、これらのアイテムを買う余裕がないということになりかねない。ステータスとの兼ね合いも重要で、装備品でステータスを決定するか、ステータスから装備品を決定するかといったバランスを工夫する必要がある。

ホストがゲームをクリエイトする際のポイント

事前の打ち合わせは必須

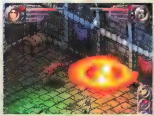
マルチプレイを行う場合、ホストとなるプレイヤーがゲームオプションを設定していく。しかし、ブリーフィングルームが用意されていないために、ゲームに参加するプレイヤーとチャットしながらオプションを決定していくことはできない。つまり、事前に打ち合わせをしておく必要があるということだ。クライアント側はゲームに参加する時点でゲームオプションの確認しかできないので注意しよう。

ホストプレイヤーのみが変更できる設定項目。[illegible]ートの有無や復活後のペナルティーなど、さまざまな項目が用意されている

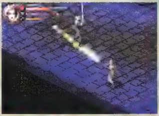
モンスターの出現がゲームを左右する

オプションの設定項目は多く、参加するキャラクターのレベルを制限する項目など基本的なものから、死亡した時の経験値を失う割合といった詳細なものまで用意されている。ゲームを開始する時の出現位置も選択できるので、チーム戦をする時に役立つだろう。

なお、デスマッチマップにはキャラクターレベルが設定されているが、これは登場するモンスターの強さに関係しているにすぎない。純粋にプレイヤーだけで楽しみたい場合は、モンスターを登場させないように設定しよう。逆に、モンスターを登場させた時は、プレイヤー同士の戦いに不確定要素を盛り込むことができる。



強力な剣による攻撃に加え、魔法も使用してくるDark Revenant。1対1なら何とか勝てるが、2人同時となると、かなりの腕前がないと倒すことはできないだろう



弓矢[illegible]攻撃だ。敵に回した場合には、常に動き回り、相手の弓やManaがなくなるのを待つしかないだろう

アクション性が生かせるジョイパッドを使おう

レブナントの操作はマウス一つで可能となっており、移動は右クリックで行い、攻撃、会話、アイテムを拾うなどの動作は左クリックで行うことができる。ただし、通常は移動をマウスで行い、戦闘はキーボードによる多数のショートカットを駆使するというのが一般的なスタイルとなる。

また、アクション性が高いゲームなので、手軽にプレイしたい場合はボタン数の多いゲームパッドを利用した方がいい。推奨したいのはマイクロソフトのSidewinder Gamepadだ。6ボタン以上のジョイパッドであれば、かなりの動作がカバーできる。6ボタン未満のジョイパッドの場合は、キーボードも併用せざるを得ない。

THIEFのエンジンを使用したサイバーパンクなRPGが登場

system shock 2

一見、「QUAKE」系の3Dシューティングのように見えるが、実はアクションRPGに分類される「SYSTEM SHOCK 2」。英語版であることに加え、システムの複雑さを知って、二の足を踏む人が多いかもしれない。しかし、基本的なゲームの流れをつかみさえすれば、奥の深いSF世界にどっぷりはまれるはずだ。この攻略では、複雑なSYSTEM SHOCK 2の重要なポイントだけを抜き出して、分かりやすく解説していく。

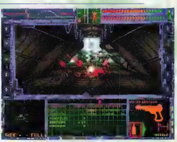
大ヒットした前作をはるかにしのぐ完成度の高い新作が登場

「SYSTEM SHOCK 2」(以下、SS2)というからには、当然1作目がある。1994年にLooking Glass Studios社が世に送り出した「SYSTEM SHOCK」は、「ULTIMA UNDERWORLD」の3D技術をさらに進化させ、個性的なサイバーパンクの世界を作り上げて、アメリカで大成功を収めた。評価すべき点も多かった作品なのだが、日本では残念ながらあまりヒットしなかった。

今回のSS2では、「THIEF:THE DARK PROJECT」のグラフィックエンジンを採用している。DOSベースだった前作と比べると、Direct3Dに対応した高解像度のグラフィックはとても美しく、格段の進歩を遂げていることが分かる。THIEF:THE DARK PROJECTといえば、3Dシューティングファンにも新鮮に感じられる個性的なゲーム内容だったが、SS2も負けず劣らず個性の強い作品だ。なお、世界観は前作を引き継いではいるが、前作を知らない人でも問題なく楽しめるようになっている。

SS2は、言語の壁や内容の複雑さなどから日本で大ヒットすることは考えづらい。しかし、ゲームの完成度としては、前作以上の作品である。せめて、ユーザー間の情報のやりとりが頻繁に行われる程度に売れてくれればよいのだが……。

SS2の複雑な画面を見ると、最初は戸惑うかもしれない。その分、ゲームは自由度が高く、キャラクターの成長の仕方は、プレイヤーによって大きく変わってくるだろう



前作SYSTEM SHOCKでは、当時としては画期的だった3Dグラフィック技術が採用されていた。そのクールな雰囲気は新作にもきっちり受け継がれている

キャラクターの育成方法

高度に技術が発達した21世紀後半。TriOptimum社が所有する宇宙船に異変が起こり、次々と乗組員が殺されていた。不幸にも、主人公(プレイヤー)はたまたまその宇宙船に乗り合わせていたのだ。これが、この物語の始まりだ。

スタート直後の主人公は、強力な武器を持たず、身体能力もいまいちで、スキルもほとんど習得していない。しかし、ここからさまざまな手段を用いて、自らをパワーアップすることができ、その成長過程は幾重にも分かれている。自分なりのパワーアップ方法を選択し、それに合わせた自分なりの戦い方を編み出せるのが、SS2の最も優れた点だと言える。

SS2のキャラクターが"いかに成長し、いかに戦えるのか"が分かるように、キャラクターを構成する各種の要素をこれから紹介しよう(今回はスペースの都合により、PSI Powersの解説は割愛させていただく)。

①最も重要な職業の選択

プレイヤーは、初めに所属する組織を選び、3年間にわたる訓練を受けることになる。ここがゲーム全体を通して、最初にして最大の分岐点になる、と言っても過言ではないだろう。所属できる各組織の特徴をよく読んで、自分に合った職業を選ぼう。

UNN Marines

特殊な武器スキルが習える上に、習ったスキルに対応した武器を最初から所持できる。STRなどのステータスを2ポイント以上アップできるのも特徴だ。

UNN Navy

各種のTechnicalスキルを習得できる。武器スキルを追加すれば、Modifyで改良した強力な武器を扱うこともできる。

OSA

特殊な能力であるPSI Powersが習得できる。ただし、PSI Powersだけでゲームを進めることは難しく、ほかのスキルも同時に伸ばすためにはバランス感覚が必要になる。上級者向けの職業と言えるだろう。

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information	
開発元	:Looking Glass Studios社
販売元	:エレクトロニック・アーツ
価格	:$39.99
OS	:Windows 95/98
CPU	:Pentium 200MHz以上
メモリー	:32MB以上
ビデオ	:Direct3D対応のビデオカード
HD容量	:200MB以上
CD-ROMドライブ	:4倍速以上
サウンド	:DirectSound対応のサウンドカード
対応API	:Direct3D
発売時期	:発売中(アメリカのみ)

©1999 Looking Glass Studios.All Rights Reserved.System Shock is a trademark or registered trademark of Electronic Arts in the US and/or other countries.

②Upgrade Unitsを使うパワーアップ方法

マップ上に設置してあるUpgrade Unitsを使い、Cybernetic Modulesを消費することでキャラクターの能力を上げることができる。Cybernetic Modulesは、落ちている物を拾うほかに、特定のミッションを達成することでも入手が可能だ。得られるCybernetic Modulesの数には限りがあるために、万能なキャラクターというものは存在しない。あらかじめ方針を決めておき、計画的に育てなければならないのだ。

以下に、各ステータス／スキルを上げるためのUpgrade Unitsと、そこで上げられる各ステータス／スキルの内容について詳しく解説していく。これらを参考にして自分なりのキャラクターを作り上げよう。

ステータス関連のUpgrade Units

扱う武器の種類や、PSI Powersを使うかどうかで、どのステータスを上げるかが変わってくる。自分のプレイスタイルをよく考えた上で、各ステータスを成長させていこう。どういった進め方をするにせよ、まずはEnduranceだけは上げておきたい。これで、序盤がかなり楽になるはずだ。

Strength(STR)

力強さを表すステータス。Wrenchなどを使用した格闘戦での攻撃力に影響するほか、この値が高いほど、アイテムが多く持てるようになる。また、装備アイテムの中には一定以上のSTRが必要なものもある。

Endurance(END)

キャラクターの体力全般に関わるステータス。この値に応じて最大ヒットポイントが上がるほか、毒／放射能／PSI暴発などの各ダメージに対する抵抗力が付く。

Psionics(PSI)

最大PSI Powerと威力に関係するので、PSI Powerを使用するキャラクターには必須のステータスだ。PSI暴発のダメージも減らしてくれる。

Agility(AGI)

敏捷性に影響するステータス。この値によってキャラクターの走る速さが変わるので、少なくとも2ぐらいは割り振っておきたい。また、武器のキックバックと、高い所から落ちたときのダメージも軽減される。

Cybernetic Affinity(CYB)

いわゆる"運"の要素。Hack、Repair、ModifyのTechnicalスキルを使用した時に、このステータスが高ければ成功率が上方修正される。

TechnicalスキルのUpgrade Units

このUpgrade Unitsを使うと、ゲームの進行を補助する役目を果たす、さまざまなスキルをアップすることができる。Technicalスキルはどのタイプのキャラクターでも絶対に必要になってくるものばかりで、これらを成長させることにより、ハッキングのエキスパートや、武器改良のプロなど、このゲームの世界観にマッチしたキャラクターが出来上がる。

それぞれの効果と具体的な使用法はp.077で解説しているので、そちらを参照してほしい。

武器スキル関連のUpgrade Units

このゲームでは、武器は4種類の系統に分かれている。それぞれにスキルというパラメータが用意されているのだが、すべてのスキルを最大までアップすることは考えず、2種類ぐらいに絞っておくべきだ。すべての武器を中途半端にしか扱えない状態は避け、その分、ほかのスキル習得にCybernetic Modulesを消費しよう。

Standard(Wrench, Pistol, Shotgun, Assault Rifle)

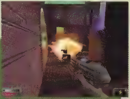
Pistolなどの一般的な武器を扱うためのスキル。Stardardのスキルに対応した武器の中には、3種類ある弾丸を使い分けられるものもある。あらゆる局面で戦えるが、決定力に欠ける面がある。

お勧め武器：Assault Rifle

モード切り替えでAUTOに設定すると、マシンガンのように撃ち続けることが可能。与えるダメージの少なさを弾数でカバーできる上に、弾丸の使い分けで、いかなる敵にも対処できる

Energy(Laser Pistol, Laser Rapier, EMP Rifle)

レーザー系の武器を扱うスキル。マップ上に点在する充電ユニットのおかげで、この系統の武器は残弾数を気にする必要がない。特に、ロボットやサイボーグに対して効果が大きい。また、TechnicalスキルのMaintenanceが高いと、エネルギーの最大チャージ量が増えるというおまけが付く。

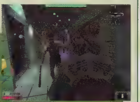


お勧め武器：Laser Pistol

序盤から入手でき、OVERモードに切り替えて使用すれば、固定砲台も楽に破壊できる。ただし、連射できなくなるので、左右の移動で敵の攻撃をかわしつつ、正確に攻撃するというテクニックが必要だ

Heavy(Grenade Launcher, Stasis Field Generator, Fusion Cannon)

破壊力のある爆発物系武器を扱うスキル。この系統の武器は、キックバックが大きい、入手できる弾丸の数が少ないという特徴があるために、一撃必殺となり、使うタイミングは難しいだろう。また、装備するためには、このスキルのほかに一定以上のSTRも必要になる。

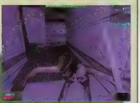


お勧め武器：Stasis Field Generator

一定時間、敵の動きを封じることができるという特殊な武器。敵に囲まれたときなど、特定の局面で活躍してくれるが、うまく使いこなせるようになるまでには時間がかかるだろう。モード切り替えで、一度に複数のターゲットを硬直させることもできる

Exotic(Crystal Shard, Viral Proliferator, Worm Launcher)

未知の文明から得た技術と人類の技術の融合による、特殊な生体兵器などを扱うスキル。攻撃対象によって、対人間／対モンスターのモード切り替えができる。弾丸にはWorm(虫)を使用するのが大きな特徴だ。



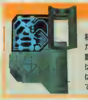
お勧め武器：Crystal Shard

接近戦用の武器だが、モンスター系の敵に対するダメージ修正ボーナスがあるので、Wrenchよりも役に立つ。これを入手したらWrenchは捨ててしまおう

③Upgrade Units以外の特別なパワーアップ方法

Upgrade UnitsでのRPG的なパワーアップ以外にも、キャラクターを成長させる手段が存在する。これらも選択肢が非常に多く、何を選ぶかによって、その後の展開が大きく変わるだろう。

OS Upgrades



OS Upgradesを使えば、16種類ある特殊な能力の中から一つだけを身に付けることができる。移動スピードを上げるなど、その効果はさまざまだが、OS Upgradesは数が非常に少なく、後から変更できないので、慎重に選択しよう。

Implants

装備アイテムのスロット(Equip)にある1ブロック分のスペースには、各種のImplantsが装備できる。OS Upgradesと同じような特殊な能力が得られる上に、こちらは必要に応じて装備が変更できるという大きな特徴がある。ただし、エネルギーを消費して効果を発揮するアイテムなので、使うときにはエネルギー残量と充電ユニットの位置を常に意識しておこう。

複雑なシステムがすぐに理解できる難解なMFDの見方

ゲーム中にTabキーを押すことで、MFD（Multi-Function Displays）に切り替えることができる。MFDはSS2の内容の複雑さと面白さが最も顕著に表れている部分と言え、戦闘以外のほとんどの操作はMFD上で行うことになる。このMFDの各部分の意味と利用方法をきちんと把握しなければ、SS2をクリアすることはできない。これから、MFDの機能と使い方を詳細に解説するので、マスターしてからゲームをスタートしてほしい。

MFD（Multi-Function Displays）

①Inventory

所持しているアイテムのリスト。アイテムはブロック単位で収納されていき、最大ブロック数がStrengthの値によって変化する。武器は縦3ブロック、防具は2×2ブロック分の空きスペースが必要だ。「DIABLO」を思い出してもらえれば、このシステムが理解しやすいだろう。右側は装備アイテムのスロットで、武器、防具、Inplantsの3種類をここにドロップして装備する。

②体力ゲージ

このゲージが0になるとゲームオーバー。ステータスのEnduranceの値によって上限が決まる。

③PSIポイントゲージ

より上位のPSI Powersを覚えるたびに上限が上がっていく。体力と違い、回復用の施設があるわけではないため、PSI Powers重視でゲームを進めていく場合は、残り容量に注意。

PSI Powersはファンタジー世界でいうところの魔法に当たる能力。習得は困難を極めるが、戦い方の幅は大きく広がるだろう

④Researchボタン

Researchのスキルがあれば、このボタンでPDAウインドウを開いて未知のアイテムを鑑定することができる。

⑤Helpボタン

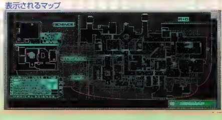
ここを押すとカーソルの形状が"?"に変わり、クリックしたオブジェクトに関する説明が表示される。

この機能を使うとPDAウインドウにオブジェクトに関するデータが表示される

⑥Mapボタン

探索済みのエリアが一覧できるオートマップ画面を表示する。また、右下のチェックボックスをオンにすれば、自分の周囲のマップが常に表示されるようになる。

表示されるマップ



system check 2

⑦Nanites

いわゆる"お金"の残量。自動販売機や体力回復施設を利用するときはもちろん、ハッキングや武器の改造をするときにも必要になる。

⑧Cybernetic Modules

キャラクターのステータスとスキルを上昇させるために必要となるモジュールの残量。

⑨PDAボタン

収集した情報はすべてここに保存され、PDAウインドウでいつでも参照することができる。ウインドウ下部にあるボタンを押せば、表示する内容が変わる。

LOGSのボタンを押すと、メッセージレコーダーの内容がPDAウインドウに表示される

EMAILボタン	通信によって受け取った、作戦指示などのメッセージを表示
LOGSボタン	各所で拾うことができる、メッセージレコーダーの内容を表示
NOTESボタン	やるべきことのリストを表示。ゲームを進めると増えていき、達成したものにはチェックマークが付く
HELPボタン	序盤の各所に散りばめられている、役立つトピックスのログを表示

⑩Keycardボタン

いくつかのドアは、対応したKeycardを持っていなければ通れない。このボタンで、すでに入手したKeycardを確認できる。

⑪ステータス表示ボタン

ステータスウインドウが表示され、キャラクターのステータスとスキルをチェックできる。各項目にカーソルを合わせると、それがどのような項目であるのかが分かる。

習得しているPSI Powersもステータスウインドウで確認できる

Technicalスキルを使いこなそう

Technicalスキルは、ゲームを進めていく上で幾度となく必要になる重要な要素だ。ここでは、使用すべきシチュエーションと共に、各スキルを解説していこう。

なお、Technicalスキルには、それに対応した補助的なアイテムも存在する。入手することができれば成功率がアップするので、見逃さないように。

Hack

効果	セキュリティーシステムの一時解除 ロックされたドアやコンテナへのアクセス 自動販売機の商品リストの変更

セキュリティーシステムに引っ掛かると、大量の敵が出現する。しかし、セキュリティーコンピューターに対してこのスキルを使用し、成功すれば、一定時間セキュリティーシステムを解除することができる。セキュリティーシステムを解除している間は、固定タイプの砲台も動作しなくなるため、楽に破壊することが可能となる。

また、ハッキングしないと開かないコンテナからは、貴重なアイテムが手に入ることもある。

Hackは敵施設の攻略や、アイテムの入手などで活躍するスキル。アイテムで代用することも可能ではあるが、このスキルは上げておくに越したことはない

Repair

効果	壊れた武器の修理 機能していない自動販売機の修復

このスキルを習得していれば、使い過ぎて壊れた武器を再び使用可能な状態に直せる。ただし、同じ武器はいくつか入手できるし、メンテナンスで長持ちさせられるため、このスキルに貴重なポイントを多く割り振るのは得策とは言えない。

Modify

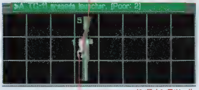
効果	武器を改良してパワーアップできる

このスキルを使って武器を改良すると、装弾数の増加、速射性能の向上、キックバックの減少といった効果が得られる。最大で2段階まで性能を上げられるが、強力な武器であるほど改良に必要なスキル値が高くなる。

Maintenance

効果	武器のコンディション回復

大切に使っている武器は、このスキルでまめにコンディションを回復し、壊れないようにしたい。ただし、メンテナンスを行うためには専用のツールが必要で、拾える機会も少なめ。自動販売機でメンテナンスツールを扱っているものがあったら、場所を覚えておこう。



武器

メンテナンスツール

武器のコンディションを回復させたいときは、Inventoryの上で、メンテナンスツールを対象となる武器にドロップしよう

Research

効果	未知のアイテムを鑑定

使用方法が分からないアイテムは、そのままでは使うことができない。それらを活用するために必要なのがこのスキルだ。特に、持っているだけで特定の敵に対して攻撃ボーナスが付くアイテムは、ゲームを有利に進めるために必要だが、鑑定しなければ効果が発揮されない。ぜひ習得しておきたいスキルの一つだ。

用途不明のアイテムを入手したら、すぐにResearchをするように心掛けておこう。場合によってはResearchを完了させるために試薬が必要なこともあるので注意

⑫武器設定ウインドウ

装備している武器の情報が表示される。

モード変更ボタン
モードが切り替えられる武器は、このボタンで変更する。例えば、NORMからBURSTに変更すれば、強力なショットが撃てるようになる。

武器の状態
接近戦用以外の武器は、使っていくうちに消耗していく。ここに表示される数値が極端に低くなると、やがて壊れて使えなくなってしまう。

リロードボタン
弾丸を消費するタイプの武器を装備しているときに表示される。実際はこのボタンを押すよりも、直接"R"キーを使った方がいいだろう。

用途によって弾丸の種類を使い分けたいときに、このボタンで変更する。

マルチプレイモードへの対応について

SYSTEM SHOCK 2の現在のバージョン(Ver1.15)では、マルチプレイはサポートされていない。しかし、今後リリースされる予定のパッチで、それが可能になるようだ。現在のところアナウンスされているのは、以下の2点だ。

- 最大4人までが参加できる協力プレイ
- 接続形式はDirect Playをサポート

最新情報は公式ホームページ(http://www.shock2.com/)で公開されているので、チェックしておこう。

UNN Marinesでプレイする 序盤ミッション攻略

SS2では選択した職業と育て方によって、戦略が大幅に異なってくる。ここでは、武器のエキスパートUNN Marines（海兵隊）を選択した場合の序盤の攻略方法を、エリアごとに解説していく。

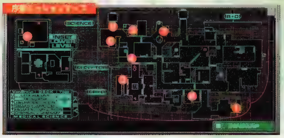
UNN Marinesのお勧めの初期設定

UNN Marinesを選んだ場合の初期トレーニングで得られる能力は、どれも戦闘に大きく関連するものになる。お勧めは、Endurance、Energy、Maintenanceの三つを選択するパターン。Enduranceの値が上がれば、ヒットポイントが増えて打たれ強くなるし、Energyのスキルがあれば、最初からLaser Pistolを持ってスタートできる。Energy系の武器は弾丸を必要とせず、各所に配置されている充電ユニットで補充ができるので、使い勝手が非常に良いのだ。また、Maintenanceスキルがあれば、武器の状態を回復するときに回復幅が大きくなるばかりでなく、Energy系の武器の最大チャージ量も多くなるというメリットがある。つまり、Energy系の武器との相乗効果が得られるのだ。

序盤で初めからLaser Pistolを持っているのは心強い

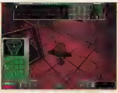
序盤ミッションエリア別攻略

初期トレーニングを終えると、いよいよ本格的にゲームがスタートする。ここからどう行動すべきかを各エリアごとに詳細に説明する。

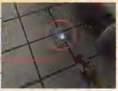


エリア①

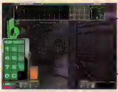
スタート直後の背後にある小部屋で、無残な死体を探るとWrenchが手に入る。最初のうちは、アイテムや弾丸を温存したいので、この貴重な"壊れない武器"は、当面の間活躍することになるだろう。

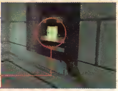


エリア②


地面をよく見ると、Keycardが発見できる。これを使えば、ドアのセキュリティーを解除して、先に進むことができる。

Keycard


ロックされたドアの横にある死体のメッセージレコーダーから、ドアのパスコードを入手する。Hackのスキルがあればこじ開けることも可能だ。


電源が供給されていないドアを開けるために、落ちているバッテリーパックを拾って充電ユニットでリチャージ。ドアの横にある端子に充電済みのバッテリーパックをセットすれば、ドアが開いて先に進むことができる。

ここに充電済みのバッテリーパックを取り付ける

エリア③

ここでKeycardを拾い、対応するドアを開けてから先が、真のゲームスタートとも言える。わきにあるガラスの小窓を割り、アイテムを入手するのも忘れずに。

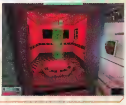
エリア④

最初に出会う敵は、未知の生物と人間が融合したハイブリッド。Wrenchを装備してからマウスの左ボタンを押しっ放しにして構え、一気に近づいて殴ろう。後は、相手がのけぞっている間に追い打ちをかければ、簡単に倒すことができる。

ハイブリッドを倒すと、このような未知のアイテムが手に入ることもある。Cybernetic Modulesがたまったら、Researchのスキルに1ポイントを割り振って、鑑定してみよう。これを持っていると、ハイブリッドに対するダメージにボーナスが付加されるようになるのだ

エリア⑤

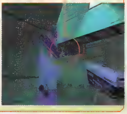
この場所は最優先で来るようにしたいポイント。このマシンに登録しておけば、同じマップ内で死んでしまった場合に、10Naniteを支払って復活することができる。



エリア⑥／⑦

⑥の場所にある監視カメラに発見されるとセキュリティーシステムが作動し、敵が大量に押し寄せてきてしまう。あらかじめ、⑦の場所で死体からPistolを入手しておき、警報がレッドに達する前にカメラを破壊してしまおう。

監視カメラ

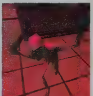


エリア⑧／⑨

先のMedicalエリアへ進むために、ここでも②の場所で行った作業と同様に、バッテリーパックを充電した後、端子にセットする。⑧の場所で空のバッテリーパックを入手して、⑨の充電ユニットとの間を往復しよう。なお、充電ユニットの近くにある固定砲台は、この時点では破壊することは難しい。素早く充電して、立ち止まらずに走り抜けよう。

Laser Pistolは猿に使え！

Medicalエリアで登場する、改造手術を受けた猿。こいつは遠距離からPsi Powersを使って攻撃してくる。うまく近づければWrenchで殴り倒せるが、すぐに発見されてしまった場合は、Psi Powers攻撃を左右に動いてかわしつつ、Laser Pistolで狙い撃とう。


猿のPsi Powers攻撃は、当たると大きなダメージを受けてしまう。近づくチャンスがなければ、Laser Pistolで早めにけりをつけよう

DRAKAN
Order of the Flame

美麗なグラフィックでおなじみの Psygnosis社が満を持して放つ ファンタジーアクション決定版

薄暗い洞くつを抜けると、目の前に広がる美しい渓谷と小川のせせらぎ。そして、一面に降りしきる小雨。まるで空気の感覚まで伝わってきそうなほどリアルで美しい世界を、自由自在に動き回るキャラクターたち。「DRAKAN：ORDER OF THE FLAME」は、グラフィックに対しては並々ならぬこだわりをみせてきた名門Psygnosis社が、長期間の開発を経て世に送り出した自信作である。剣と魔法が交錯するファンタジーワールドを舞台に、巨大なレッドドラゴンにまたがった美しい女性が大冒険を繰り広げる、痛快3Dアクションゲームだ

変化に富んだ冒険の舞台 ドラゴンとの連携がポイント

「DRAKAN：ORDER OF THE FLAME」(以下、DRAKAN)は「TOMB RAIDER」のような第三者視点のアクションゲームで、パズル要素を含んだなぞ解きや、武器、アイテムを装備してのパワーアップなど、RPG的な要素も強い。DRAKANの特徴と言えるのは、ドラゴンとの連携プレイである。主人公のRynnはドラゴンArokhを仲間にし、その背中にまたがって操ることができる。従って、冒険は地上だけでなく、大空でも繰り広げられる。

このゲームでは、ステージやレベルといった概念がなく、すべてのマップがシームレスにつながっており、ゲームであることを意識させるようなマップの切り替えはほとんどない。冒険の舞台は廃墟となった村から始まり、洞くつや谷を抜けて南の島々へ渡り、邪悪な神殿へと至る。雨の渓谷や雪原地帯、古代都市など、変化に富んだ景観がプレイヤーを飽きさせることなく展開していくのだ。

スムーズにゲームを進めていくにはドラゴンとの連携が不可欠で、主人公RynnとドラゴンArokhのそれぞれの特徴をうまく利用しなければ、クリアーは困難だ。例えば、Arokhが進入できないような狭い地形でRynnがまずおとりになって進入し、出口付近に敵をおびきよせ、Arokhがまとめて炎で焼き殺したりといったこともできる。

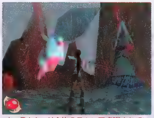
継ぎ目のないマップ スムーズなアニメーションにも注目

グラフィックに関しては、さすがはPsygnosis社と言うほかない。狭い洞くつを抜けて、目の前に広がる広大な渓谷。ドラゴンに乗って大空へ羽ばたいた時、ゲームのグラフィックにおいては久々の感動を味わうことができた。「UNREAL」でもそうだったが、マップの継ぎ目がないために、狭い所から抜け出した開放感がそう思わせるのだろう。起伏に富んだ地形、雨や雪といった天候などもリアルに表現され、登場するキャラクターたちは生き生きとその世界を動きまわっている。

DRAKAN用に開発された3Dエンジン「Surreal Enginen」のリアルタイムモーフィング技術によってスムーズなアニメーションが実現し、切り刻まれた肉片が地面に飛び散るといった表現も可能になっている。キャラクターはパーツで構成されてはおらず、間接を持ったスケルトンモデルに1枚のスキンをかぶせることで表現されており、継ぎ目が目に付くことはない。

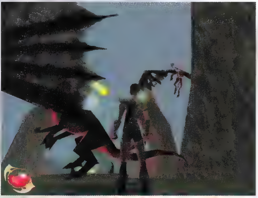
敵のAIも細かく作り込んであり、不利になると仲間を呼びに戻ったり、仲間同士でけんかを始めたりもする。戦いの最中、勝てないと見るやぶるぶると震えて逃げ出すやつもいて、芸が細かい。

大空での風を切る音や、武器がモンスターの肉を引き裂く鈍い音、遠くで聞こえるうなり声など、サウンドに関してもなかなかこだわりが感じられ、ゲームを盛り上げてくれる。



キャラクターは1枚のスキンで表現されているので、テクスチャーのすきまが見えるようなことはない。モンスターの美しい造けいにも注目だ

背中にまたがっていなくても、自動的に援護してくれる。ドラゴンの攻撃は強力なので、有効に活用しよう



これは、半はゾンビと化した敵ドラゴン　雷のようなブレスで攻撃をしてくる。マップのあらゆる場所が継ぎ目なくつながっているので、空間の広さを感じることができる

突然のモンスターの襲来 さらわれた弟を探して冒険の旅へ

ある静かな夜、突然WartoksとOrcsの群れに襲われた女性戦士Rynnは、抵抗を試みるものの多勢に無勢、ついには気を失って倒れてしまった。怪物たちによって村は焼き払われ、村人たちも次々と惨殺されていく。Rynnが正気を取り戻した時には、村は完全に破壊され、弟のDelonも行方が分からなくなっていた。彼女の育ての親であるAtimarは最後の力を振り絞り、Rynnにこう告げる。「ORDER OF THE FLAMEを祭る神殿に行き、Soul Crystalを手に入れろ。そして、Arokhを探し出すのだ……」。以上がDRAKANの導入部分である。弟を見つけ出して連れ戻そうとするうちに、善と悪の対立の全容が明らかになってくるという、日本人好みのストーリーが展開していく。途中のムービーシーンや会話は音声のみだが、やるべきことはなんとなく理解できるので、英語が苦手なゲーマーも心配しなくていい。

Information

開発元	：Surreal社
販売元	：Psygnosis社
価格	：＄39.99
OS	：Windows95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上(PentiumⅡ 233MHz推奨)
メモリー	：32MB以上
ビデオ	：4MB以上のDirect3D対応ビデオカード(4MB以上、8MB以上推奨)
HD容量	：320MB以上 (400MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	：4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	：DirectSound互換のサウンドカード(A3DまたはEAX対応のサウンドカード推奨)
対応API	：Direct3D
発売時期	：発売中(アメリカのみ)

イマジニアより完全日本語版発売予定(1999年冬)

©1999 Psygnosis Ltd. Developed by Surreal Software, Inc. Drakan Order of the Flame, Psygnosis, and the Psygnosis logo are ™ of Psygnosis, Ltd. All rights reserved. Surreal Software and the Surreal Software logo are ™ of Surreal Software, Inc.

スペシャルアタックを身に付けろ
基本操作とモンスター別戦闘テクニック

ゲーム序盤での基本的な操作方法、そして敵モンスターとの戦い方をレクチャーしておこう。ここで説明している戦い方は基本的なものばかりだが、ゲーム終盤までじゅうぶん通用するので、確実にマスターしてほしい。また、スペシャルアタックをマスターすれば、自在に戦うことが可能になる。

まずは基本動作をマスターして思いどおりにRynnを操作せよ

ゲームをスタートする前に、オプションで操作キーを自分好みの設定に変更してほしい。ちなみに筆者の場合は、ジャンプをSpaceキーに、CrouchをShiftキーに設定し直した。

基本動作Tips① Crouch

Crouchでしゃがみながら、前後左右に移動した場合、Rynnはその方向にしゃがみながら転がっていく。例えば、Crouch＋前進なら前転となるのだ。このとき、微妙な位置調整ができないので、がけの上で誤って前転したためそのまま奈落の底へ、というパターンも多い。足場が不安定な場所では、Crouchは控えめにしたほうがいいだろう。

基本動作Tips② Flip Jump

左右の平行移動とジャンプを併用した場合、Flip Jumpとなって、通常より高く飛べることを覚えておこう。普通のジャンプでは届かないような巨大な木箱や急な坂の上にも、このFlip Jumpで飛び乗ることが可能だ。

基本動作Tips③ ロングジャンプ

まずは前方に走りながら、ジャンプ。着地後、足音がたたっと2回した後、もう一度ジャンプ。すると、通常より早く、遠くへジャンプすることができる。このタイミングがかなり難しく、最初のうちは狙って出せるものではない。実際にロングジャンプが必要な場所もほとんどないので、無理に覚える必要はない。

キャラクターのアニメーションだけではタイミングが判断しづらいので、足音を頼りに操作しよう

Crouchと移動を組み合わせることで、転がりながらすばやく移動することができる。敵の攻撃を避けたり、間合いを取るのに必要なテクニックだ

前方ではなく真横にジャンプするので、がけから飛び降りたりすることがないように、着地する場所はあらかじめ確認しておこう

地上における ドラゴン操作のポイント

RynnがArokhに乗っている場合、操作方法は地上と空中で若干異なる。地上ではFreeLookキー(デフォルトではマウス右ボタン)を押さないと、上下に首を動かせないため、少々狙いがつけにくいのだ。これは、オプションの設定で、FreeLookモードをオンにしても解消されない。

Arokhの攻撃には、通常のFireとAlternate Attackの2種類がある。これをマウスのボタンに割り振るとすると、2ボタンマウスでプレイしている人には、ちょっとつらいかもしれない。その場合は、使用頻度の低いFreeLookをキーボードのCキーなどに割り振るといいだろう。

ちなみに、ホイール付きマウスを使用している場合、ホイールを回転させることで武器の切り替えができ、またマウスのボタンも三つ設定できるので、かなり使いやすい。ゲームが進行していくとArokhの武器が増え、毒ガス弾や氷弾などを吐き出せるようになる。これらの切り替えもホイールならスムーズに行えるので、お勧めだ。

多彩な攻撃が可能になるスペシャルアタック

DRAKANでは、ある特定の操作(コマンド入力)をすることで、背後を切りつけたり、回転しながら剣を振りまわしたりできる。ちなみに、このスペシャルアタックのコマンド入力はかなりシビアで、キーを押すタイミングをつかむまでは、何度も練習が必要になる。ポイントは、各キーを押したらすぐに離すこと。各キーをタイミング良くポン、ポン、ポンと押すと良いだろう。実際の戦闘では、間合いの取り方や攻撃のかわし方の方が重要なので、最初のうちは無理にマスターする必要はない。

[illegible]【コマンド：Forward→Backward→Attack】

すばやく前進、後退をしてから攻撃。すると振り向きざまに背後を剣でなぎ払う。普通に振り向いてから剣を振るよりも、すばやく攻撃できるのが特徴だ。ただし、実際に後ろをとられる状況はほとんどないため、実用的な技ではない。シングルプレイでは、この技を使う機会はほとんどないだろう。

[illegible]【コマンド：Strafe Left→Forward→Attack】

くるりと回転してから、前方を剣でなぎ払う。1回だけしか攻撃しないので、連続回転攻撃ほどすきは大きくない。ただし、回転してから剣を振る(までが遅いため、少し遠めの間合いからロングレンジの武器で攻撃しないと、回転している最中に反撃されてしまう。

[illegible]【コマンド：Forward→Attack】

Forwardキーを押したらすぐ離し、Attackを押す。すると、目の前に向かって手持ちの武器を突き出す。Attackを押す前にCrouchを押せば、しゃがみながら突き刺すことができる。遠めの間合いから出すと効果抜群で、出すのも簡単。非常に使える技だ。

[illegible]回転攻撃【コマンド：Backward→Forward→Attack】

回転しながら、前方に2回切りつける技。かなり派手な技で、決まると気分そう快。接近戦で使えば強力な攻撃方法だが、オーバーアクションとなるためすきも大きく、途中で反撃を受けることもある。相手の攻撃のすきを見計らって接近し、畳み掛けるように繰り出そう。

空中から竹割り【コマンド：Jump→Crouch→Attack】

ジャンプ上昇中にCrouchを押し、Attackキーを押すと、空中で縦に回転しつつ、剣を振る。最大で2回の攻撃判定があるが、2回目の攻撃はジャンプ頂点付近で繰り出され、背の高い敵にしか当てられないので注意。これも派手な技だが、実用性はいまいち。しかし、与えるダメージは大きい。

DRAKAN Order of the Flame

回り込み戦法。相手の周囲をぐるぐる回り込むように移動して、攻撃を加えていく。接近しすぎると攻撃を食らうので、手持ち武器の攻撃範囲ぎりぎりの間合いをとりつつ、走れ

近接戦闘における Rynnの基本戦術

基本的に、相手の周囲をぐるぐる回り込みながら、側面や背後を狙って戦うのが最もリスクが少なく、確実な戦い方だ。その際、盾を装備しているモンスターが相手なら武器を持っている右側面を狙って移動、盾を装備していないなら左側面を狙って移動していく。相手が攻撃するそぶりを見せたら、回り込みつつも、やや後退して攻撃をかわすといい。

近くに木や箱、岩などの障害物があるなら、これを盾として使う戦法も有効だ。障害物の近くまで相手をおびき寄せ、障害物の周囲を回りながら相手の背後を狙って移動。遠目から突きなどで攻撃を加え、またすぐに障害物に隠れる。この戦法は時間がかかるが、安全に倒すことができる。

こちらの攻撃がヒットすると、相手の腕を切り落とすことができたりすることがある。そうなったら、それ以上無理に攻撃を加える必要はない。防御に徹していれば相手は出血多量で倒れ、死んでしまう。

必ず覚えておいてほしいのは、体力の回復方法だ。回復のポーションは戦闘中でもHキーを押せば飲むことができる。これがかなり便利なため、ついつい多用してしまいがちだが、ゲーム終盤までは体力回復の手段はポーションしかないので、無駄に飲みすぎないよう大切に使っていこう。

ドラゴンにまたがって戦う空中戦テクニック

力を尽くして戦わなければならない地上戦とはうらはらに、ドラゴンに乗って戦う空中戦はかなり気楽だ。Arokhは圧倒的攻撃力を持っているので、地上のモンスターは敵ではない。唯一怖いのは敵ドラゴンとの空中戦で、1ヵ所にとどまっていると、的確に攻撃を加えてくる。敵ドラゴンと空中戦を行う場合は、Strafe LeftかStrafe Rightを押しながら常に横方向に平行移動を続ける。そして、敵ドラゴンの移動先を狙って、射撃。この"よけつつ攻撃"ができるようになれば、空中戦がだいぶ楽になるはずだ。

ヒットアンドアウェイ戦法。障害物を盾にしつつ、相手の背後を攻撃する。遠めの間合いから突きで攻撃していけば、さらに安全確実。相手が接近してきたら、すかさず障害物の陰へ隠れろ

敵ドラゴンを視界に捉えながら、横方向に移動する。攻撃を無意識に避けながら照準に集中できるようになれば、一流のドラゴンライターだ

ゲーム序盤に登場するモンスター攻略ガイド

DRAKANに登場するモンスターは、同じ種族でもかなり個体差があり、また装備もばらばらだ。それぞれのモンスターの強さは、ほぼ見た目どおり。例えば、同じWARTOKSであっても、体が小さくて装備が貧弱なやつは見た目どおり体力も少ないが、よろいと盾を装備し、巨大な体を持ったやつはかなり手強い。

ORCS

あまり強くないモンスターだが、しゃがみ込んでこちらの攻撃をかわしたり、下段をなぎ払うように攻撃してくるのがいやらしい。普通に戦っても楽に勝てる相手ではあるが、いかに余計なダメージを食わないように戦うかが重要だ。相手の武器がぎりぎり届くくらいの間合いで攻撃を誘い、空振りしたところで接近、攻撃を加えろ。水平に武器を振り回したあと、上段から振り下ろしてくる2段攻撃に注意!

WARTOKS

回復のポーションが少ないときは、かなり嫌な相手だ。武器を大きく振りかぶって打ち下ろしてきたり、接近戦で体当たりをしてくる。図体が大きく、武器の攻撃範囲も広いため、ORCSのように攻撃を誘って反撃、という戦法が通用しにくい。WARTOKSの周囲をぐるぐる回りながら、武器を持っている右手を狙うように攻撃しよう。木や箱などの障害物を盾にしつつ、ちまちまと戦うのがベストだ。

SCAVENGERS

動きが速く、長い腕で的確にこちらを攻撃してくるSCAVENGERS。背が低いので、ジャンプで背後に回り込み、そのまま背中を狙って攻撃し続けるといい。ただし、あまり接近しすぎるとSCAVENGERSの体に触れてしまい、よろけてしまう。ある程度距離をとりつつ、側面や背後に回りこむように移動、攻撃を加えていこう。

SPIDERS

とにかく数が多いので、やっかいだ。威力の高い武器でさっさと倒すか、攻撃範囲の広い武器を振りまわし、まとめて倒したいところ。ただし、SPIDERSと戦うころは、まだ強力な武器を入手していないはずなので、意外とてこずることになるだろう。特に、洞くつの奥深くにいくとうじゃうじゃ出現してくるため、いちいち相手にしていてもきりがない。逃げるのが賢いやり方だ。

武器もよろいも惜しみなく投入せよ!

このゲームでは武器やよろいに耐久値が設定されているため、強力な武器を見つけても、いざという時のために温存しておきたくなる。しかし、実際にゲームを進めていくと持ちきれないほど手に入るので、そんな心配は不要だ。特に、よろいは持ち物のスペースを四つも占拠するので、持ち歩くのは困難だ。新しいよろいを見つけたらすぐに着替えて、古い物はその場に捨ててしまおう。武器は三つか、少なくとも二つ持っていればなんとかなる。武器の耐久力は心配せずに、その時の最強の装備を選んでいくこと。Fire Crystalなどの消耗品もどんどん使っていこう。

強敵用に強力な武器を温存しておいても、荷物になるだけだ。さらに強い剣が入手できることを見こんで、けちらずに使っていったほうが良い。もったいぶらずに最強の装備でゲームを進めていこう

テンポ良く進むシングルプレイ Grimstone Minesを完全攻略

ぐいぐいと引きこまれるようなストーリーが展開していくDRAKANのシングルプレイ。9月号に収録した体験版では序盤のWartok Canyonsの部分がプレイできたので、そこまでは苦労せずにたどり着けるだろう。ここでは、その直後のゲーム序盤から中盤にかけての山場となる、Grimstone Minesを攻略する。

Wartok Canyons

Grimstone Mines

① Grimstone Minesへ向かえ

Arokhを仲間にして、Wartok Canyonsにたどり着いたRynn。途中、魔法使いの男から洞くつのクモ狩りを頼まれたり、Scavengersの洞くつで炎の剣を見つけたりしながら、Grimstone Minesへと進んでいく。

Wartok Canyonsの奥にある巨大ドアを開け、洞くつを抜けると、美しい雪景色が目の前に広がる。しかし、それに見とれる暇なくCrow Dragonが襲ってくるので、まずは空中戦でこれを撃破するべし。そこから先に進み、がれきの中に倒れている男と会話をする。すると、Grimstone Minesの入り口を探せと言われるはずだ。Tabキーを押すと、マップと次にやるべきミッションが表示されるので、こまめにチェックしておくといい。

② 隠し入り口から進入

Grimstone Mines入り口の巨大な扉は内側から閉ざされているため、滝の横にある隠された入り口(扉の左上)から進入する。Spidersをけ散らし、奥にある巣からPower Crystalを拾う。手前に戻って、ドリル採掘機にこのPower Crystalをはめ込んで壁を破壊。奥へ進んでレバーを引けばGrimstone Minesの扉が開き、Arokhが迎えに来てくれる。ここで必ずセーブしておこう。外へ出ると扉が閉まり、巨大なCrow Dragonが襲ってくる。これを倒した後に出現する巨大なクリスタルに触れると、Arokhの武器が一つ増え(毒ガス弾)、鉱山の入り口が再び開く。

巨大なCrow Dragonを倒すと、突然地面からなぞのクリスタルか これに触れると、Arokhか毒ガス弾を発射できるようになる。鉱山の入り口が開いたら突入だ

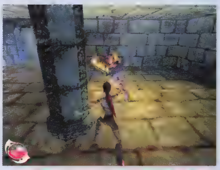
③ Crusher Room Keyを手に入れろ

狭い洞くつを進み、拷問されている男の会話を聞いてさらに奥へ。ここから先は入り口が小さいため、Arokhから降りて1人で進んでいくしかない。つり橋を渡り、吹き抜けの空洞へ出たら、つり下げられた鉄球の先にあるレバーを引いてがけの上へ。するとCrusher Room Keyが置かれた部屋へと到着する。

天井からつるされた鉄球 この先にあるレバーを引いて足場を動かし、がけの上を進んでいく

④ 炎の剣を持った戦士を倒せ

このCrusher Room Keyを入手すると、両手に炎の剣を装備したよろい戦士が出現する。部屋の円柱を盾に使いながら、根気良く戦うのがこつだ。これを倒せば、強力なFlaming Swordが手に入る。帰り道の大きな広場で、今まで見たことがないような巨大モンスターが出現するが、無理に倒す必要はないので、無視して洞くつの中へと逃げ込むのが得策。



Crusher Room Keyを手に入れると、炎の剣を持った戦士か現れる 地形を利用して、Piercing Thrustを有効活用せよ. 倒せば、強力な剣が手に入る

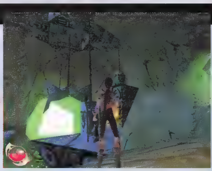
⑤ Arokhと再び合流

この先でCrow Dragonが襲ってくる場所に出るが、Arokhがいないので、ひたすら逃げるのみ。道なりに逃げまくっていれば、Arokhとの合流ポイントに出るはずだ。こうなればこっちのもの、引き返してCrow DragonをArokhの炎で燃やしてしまえばいい。

⑥ Grimstone Generatorを破壊

Crusher Room Keyを使って巨大削岩機を動作させたら、上からピストンを伝って、奥へと進む。倒れた男の話を聞いて、Grimstone Generatorを破壊しよう。ロープでつられた足場にはレバーとハンドルが設置されているが、最初にハンドルを回して、いちばん上の足場へと移動すること。それから、順にレバーを引く。Grimstone Generatorを破壊し、Grimstone Minesを脱出したら、いよいよアイスドラゴンWerokhの待つポイントへと足を進めることになる。その後、RynnとArokhは南の島々や火山地帯を巡り、いけにえにささげられようとしている弟Delonの救出に挑むことになる。

レバー操作の順番に気をつけないと、足場が崩れてしまい、残りのレバーに触れなくなってしまう。まずはいちばん上へ移動しよう



DRAKAN Order of the Flame

ドラゴンで戦うか、人間で戦うか？ 3種類のモードをサポートしたマルチプレイ

インターネットでの対戦も可能なDRAKANのマルチプレイでは、3種類のゲームモードが選択できる。付属のランチャーにはゲームサーバー検索機能も付いているほか、Mplayerでの対戦もサポートされている。武器を使った人間同士の格闘戦から、ドラゴン同士の空中戦まで、それぞれのゲームモードはプレイ感覚が大きく異なっているため、シングルプレイを遊び終わった後も、飽きずに遊びまくることができる。

4人までの対戦がお勧めのマルチプレイ パッチも現在開発中

用意されているマルチプレイのゲームモードは、人間同士が武器を振り回す格闘戦のGROUND、ドラゴンになって空中戦を楽しむAIR、さらに、1匹のドラゴンの支配権をかけたMaster of the Dragonの3種類だ。内容については、それぞれの解説を参照してほしい。各モードにはいくつかのマップが用意されており、デスマッチかチーム戦のどちらかを最大8人で対戦することができる。

また、このマルチプレイのパフォーマンスを大きく改良し、かなり手を加えたパッチが現在開発中で、テスト段階に入っているらしい。シングルプレイをじっくり楽しんでいれば、すぐにこの新パッチがリリースされるだろう。期待しつつ、気長に待つことにしよう。

人間同士の格闘戦 GROUND

人間キャラクター同士がデスマッチを繰り広げるモード。マップにはいろいろな仕掛け（トラップ）が施されており、登場する武器もマルチプレイ専用の強力なものばかりだ。使用すると一定時間スピードアップするポーションなど、シングルプレイではなかったアイテムも登場する。

辺り一面を炎で焼き尽くすFlame Crystalや、一定時間無敵になるPotion of Invulnerabilityなどがポイントで、仕掛けを利用した相手との駆け引きと、アイテムの使いどころが勝負を分ける。また、プレイヤー相手に空中からたけ割りといったコマンド技が決まったときは、気分そう快だ。

[illegible]相手の防御を[illegible]くぐれ。体力が残り少ない[illegible]も、テクニック次第で逆転可能[illegible]マウスの右クリックで発動する武器の特殊効果も有[illegible]

マップ① Hill of Fire
壁に囲まれた闘技場のようなマップで、中央にあるFlame Crystalに触れると、超強力な火炎がマップ全体を覆う。2人から4人でデスマッチをするのにちょうど良い広さ。

マップ② Sanctuary
空中に浮いた島。がけから足を踏み外すと、まっさかさまに落下して即死してしまう。島の中央には強力な武器が出現するポイントがあり、激戦区となる。よろいや弓、無敵アイテムなども点在しているため、各アイテムの出現するポイントを熟知する必要がある。

マップ③ Relic
古代遺跡のような四角いフィールドで、最強クラスの武器とよろいが次々と出現する。1対1の決闘にお勧めのマップで、透明になるリングや無敵のルーンも出現するため、有利な状況でも気が抜けない。

ドラゴン同士の空中戦 AIR

自分自身がドラゴンとなり、ほかのドラゴンと火の玉や毒ガスを撃ち合って戦う。空中戦がメインになるため、ドラゴンの立体的な操作に慣れないと、なかなか勝つのは難しい。長距離から攻撃を当てられるようになるのがポイント。シングルプレイの時のように背中に人間が乗っていないので、また違った雰囲気で楽しめる。ドラゴンの武器（ブレス）はクリスタルを入手すると増えていき、それぞれの武器には2種類の攻撃方法があるので、かなりバラエティーに富んだ攻防戦となる。

[illegible]

マップ① Alwarren of Death
入り組んだ洞くつでの空中戦で、ドラゴンの操作に慣れないと壁にひっかかってしまう。地上付近から入れる空洞内には強力なマグマ弾が、下の洞くつには氷弾や毒ガス弾、それに無敵ルーンが出現する。回復個所も多くあるため、洞くつ内をすばやく飛べると有利だ。

マップ② Grotto of Death
雪原地帯が舞台となるマップ。下の方では氷弾、毒ガス弾などの各種武器が入手でき、上の方では体力の回復が可能だ。危なくなったら上空へ羽ばたきながら逃げまくり、体力を回復するように。

マップ③ Arena of Death
見通しの良い谷で、マップは小さめ。回復場所は1ヵ所、無敵アイテムも出現しないので純粋に腕の差が出るので、決闘をやるにはもってこいのマップ。強力なマグマ弾は行き止まりの洞くつにあるので、うかつに取りに行くと集中攻撃を食らうことになる。

マップ④ Nemesis
空の中央に巨大な岩場が浮かんでおり、ここに武器などが出現する。障害物が何もない大空で戦う場面が多く、空中戦の腕前が問われる。回復場所はないが、無敵アイテムが出現するので一発逆転も狙える。

ドラゴンをめぐる人間の戦い Master of the Dragon

ドラゴンと人間の両方が登場するモードで、大勢でプレイすると、かなり楽しい。マップには1匹だけドラゴンが存在し、最初にその背にまたがったプレイヤーがドラゴンのマスターとなる。そして、そのマスターを倒したプレイヤーが新たなマスターとなって、ほかのプレイヤーの挑戦を受けることになる。

当然ながら、ドラゴンは圧倒的戦闘力を誇り、無敵の存在とも言えるので、結果的に長時間ドラゴンを支配できた者が勝つというわけだ。従って、ドラゴンにまたがった強いプレイヤーを相手に、弱い者（人間たち）は力を合わせて戦いを挑んでいく。鬼ごっこ的な要素が盛り込まれた、展開の早いダイナミックなプレイが期待できる。

ドラゴンの支配権を奪われると、1対1ではかなわない。[illegible]ほかのプレイヤーと協力して集中攻撃を加え[illegible]、遠距離から[illegible]

マップ① Rise to Power
最初に、岩山のいちばん上にある緑のつえを入手したプレイヤーがドラゴンを支配する。ほかのプレイヤーは一致団結してドラゴンに立ち向かわないと、とてもかなわない。下側にある空洞には無敵アイテムが出現する。

マップ② Volcano of Death
溶岩に囲まれた小さな島。ドラゴンは頂上付近にいて、近くに緑のつえが置かれている。スタートしたら、まずは頂上へ急げ！ 岩山の中腹にある洞くつに無敵アイテムが出現するため、ドラゴンを支配されてもあきらめるな。

マップ③ Island of Death
やや広めの、空中に浮いた島が舞台。島の各所にある建物内ではよろいや無敵アイテムなどが手に入る。ポイントとなるのは島でいちばん高い建物。らせん階段を上って最上階に着くと、最強の弓であるDragonStrifeやドラゴンを支配できる緑のつえも入手できる。

マルチプレイ専用の強力な武器

名前	Damage	Speed	Range	備考
Crypt of Defense	35	Medium	Medium	氷盾
Life Giver	25	Fast	Long	
Thunder Hammer	30	Medium	Long	雷攻撃
Frost Axe	20	Medium	Long	氷攻撃
Axe of Fire	20	Medium	Long	炎攻撃
SoulTaker	40	Fast	Long	
Ground Pounder	5		矢30発付きの弓	
DragonStrife	75	—	矢10発付きの弓	

クリスタル入手に必要なクエストをレベルごとに徹底解説

DARKSTONE

DARKSTONEには、アイテムを持ってくるだけの比較的簡単なものから、ストーリーが複雑に絡み合っている難解なものまで、数多くのクエストが用意されている。クエストをクリアしなければ最終目的であるDraakを倒すことはできないし、そのためには知恵と体力が必要となる。ここでは、比較的複雑なクエストに焦点を当てて、クリアまでの手順をゾーンごとに一つずつ紹介していく。

Land of Ardy 1

タウンに最も近いゾーンであるLand of Ardyには1～4レベルのダンジョンと5～8レベルの二つのダンジョンがあり、フィールドには低レベルなモンスターのみが出現する。五つの笛を集めて蛇をおとなしくさせるクエストや、盗まれた角笛を取り戻すクエストなど比較的簡単なものが多く、ここのクリスタルを手に入れることでは苦労することはあまりないだろう。そんな中でも、頻繁に移動が必要になる解毒薬クエストを紹介しよう。

解毒薬クエスト(5～8レベルダンジョン)

フィールドにキャンプを張って暮らしているGennaは、2週間ほど前から難病にかかり、苦しんでいる。そこで、タウンに連れて行きヒーラーに治療を頼もうとしたが、2日前から病状が悪化して移動できなくなってしまったという。まずは、彼女の病気を治すための方法を探すことからクエストは始まる。なお、このクエストでの会話を「ネットワークゲーマーのための英会話」(p.151)にて解説しているので、雰囲気を味わってもらいたい。

低レベルでのクエストということもあり、それほど難しいところはないだろう。見逃しやすいポイントとしては、A Letterを入手することと、Ger the Sorcererとのつながりに気付くことくらいだ。まず先に、フィールドでA Cupの入手まで進めておいたほうが、ダンジョン内で効率よく行動できるだろう。

クリアまでのプロセス

1. The CampにいるGutrickからGennaの病気の話を聞き、Gennaに話し掛ける
2. 宝箱からA Letterを手に入れる
3. the Wizard's HouseにいるGer the SorcererにA Letterを渡す
4. The Campに戻り、GutrickにA Letterを渡す
5. Antidoteをもらいに、Gutrikと一緒にGer the Sorcererに会いに行く
6. Ger the Sorcerer からA Cupを受け取る
7. ダンジョン各階にあるPrism Roomからthe Prismを四つ集める
8. Fountain of Lightの中央に光が来るように、プリズムを配置する
9. 中央にA Cupを置き、光を満たしてAntidoteを作る
10. GennaにAntidoteを渡し、病気をいやす
11. Crystal of Virtueを入手

[illegible]にいく[illegible]、Gutrikをゆっくり[illegible]しないと付いて[illegible]。ある程度[illegible]くとまたキ[illegible]ってしまうので注意しよう。徒歩モードに切り替えるのも一つの手だ

光をプリズムで屈折させ、中央まで持ってくることに成功した。後はCupを置いて、Antidoteを作るのみだ。[illegible]色の光が[illegible]ダンジョンに映えて、きれいな1シーンとなっている

Land of Marghor

Land of Ardyからさらに北へ進むと、Land of Marghorに到着する。このあたりからクエストも本格化し、単純にアイテムを渡すだけではだめということになってくる。フィールドとダンジョンを往復しながらクエストを進めていかないと、話の流れが見えてこなかったりするのだ。魔法に耐性を持つTrollなどのモンスターも出現し始めるので、戦闘にてこずるあまりクエストが先に進まないなんてことのないよう、気をつけよう。

[illegible]神の復活クエスト(13～16レベルダンジョン)

Sorcererに盲目にされてしまったJeanは、そのあまりの嘆きのために神を信じる心までもが揺らぎ始めてしまっている。Jeanの信仰心を取り戻すには、まずその目を見えるようにしなければならない。

このクエストは、大きく二つのブロックに分けることができる。前半はJeanの目を見えるようにするためのEye of Raの入手、後半は信仰心を取り戻すためのBibleの入手である。

Eye of Raを入手するためには、簡単なパズルを解かなければならない。そのヒントはダンジョン内で得ることができるが、クエストのヒストリーにその会話が記録されないので、英会話のヒアリングがうまくできないと、非常に難しいクエストに早変わりしてしまう。なお、現在株式会社ズーからは英語版が発売されているが、12月には吹き替え版が予定されている。また、Bibleの入手時には危険なトラップがあるので、うまく魔法を使ってゲットしよう。

クリアまでのプロセス

1. At The Carpenter'sにいるBrother Jeanに話し掛ける
2. ダンジョンの各階に散らばっているThe Ocular RoomからOcular Globeを見つけ出す
3. The Statuette Roomにある台座にOcular Globeをセットし、Statueを取る
4. The Solar Roomの決められた場所にStatueを置くと奥の扉が開き、The Eye of Raが手に入る
   [Statueの置き方のヒント]
   - 最初は1週間の数
   - 2番目はほかの二つの数字を足したもの
   - 最後は兄弟の数
5. Brother JeanにThe Eye of Raを渡す
6. 魚をAt The Carpenter'sにいるRhinoに渡す
7. Rhinoを壊れた橋に連れて行き、修理してもらう
8. 島の中央からBibleを見つけ出す
9. The Temple of Erasにある台座に魚の供え物をする
10. ErasとJeanにそれぞれBibleを渡す
11. Divine Erasに話し掛ける
12. Crystal of Braveryを入手

Statueは各階から一つずつ入手できるが、順番を覚えていないとSolar Roomで苦労する羽目になる

[illegible]てあるが、[illegible]ダメージ[illegible]ら、Te[illegible]

Erasへのささげ物は、タウンで購入できる魚2匹だ。[illegible]となるが、[illegible]から[illegible]ので、[illegible]

©1999 Delphine Software International.
Underlicense by Take 2 Interactive Software.

DARKSTONE

Land of Omar

3番目のフィールドとなるLand of Omarに用意されているクエストは、どれも難易度が高いものになっている。ボスクラスのモンスターを倒さなければアイテムを得られないなど、キャラクターレベルや装備面をしっかりしていないとクリアできないようなクエストが増えてくるのだ。さらに、プレイヤー側に提供されるクエストの情報も少なくなり、試行錯誤していく必要が出てくる。

プリンセス救出クエスト（17～20レベルダンジョン）

邪悪なSorcererに誘拐されたプリンセスJasmineは、ダンジョン内に監禁されているらしい。兄であるプリンスRamalは、1人の従者Melchorと共にこのダンジョンに向かった。しかし、Sorcererの力は強く、Ramalは囚われ、Melchorは殺されてしまう。

このクエストは前半部分では情報が多く、それほど困ることはないが、進行していくにつれて徐々に難しくなっていく。特に、Eternal Championはフィールドにあるgraveyardに眠っていて、ダンジョン内にはいないことに注意しよう。また、Helmetを入手するより前や、トラップを解除していない状態でレベル20に足を踏み入れると、即死するほどの大ダメージを受けるので非常に危険だ。

クリアまでのプロセス

①ダンジョン入り口にいるプリンスRamalに話し掛ける
②The Halemにいるプリンセスjasmineの拘束を解く
③Melchorから受け取るキーを使ってMineに入り、RamalからThe Diadem of Oblivionを預かる
④JasmineにThe Diadem of Oblivionを渡して助け出し、Hornをもらう
⑤The GraveyardのドアをHornを使用して開き、The Eternal Championを倒す
⑥The Eternal ChampionからRoland's Helmetを入手、20レベルのトラップが見えるようになる
⑦すべてのトラップを解除すると、クリスタルが手に入る
⑧3体のTemplarを倒すと、ドアが開く
⑨Crystal of Compassionを入手

Sorcererに囚われ、鉱夫として働かされているプリンス。しかし、プリンセス [illegible]

巨大 [illegible] に [illegible] い。[illegible] ば [illegible]

[illegible] 視点切り替えを使ってゆっくりと慎重に進もう

Land of Serkesh

北の果てにあるLand of Serkeshは、Draakの寝所があるフィールドだ。25～28レベルと29～31レベルのダンジョンがあり、そのうち後者のダンジョンではクエストは発生しない。その入り口の前には巨大な魔法陣があり、今まで集めてきたクリスタルをセットすることができるようになっている。ここまでに七つのクリスタルをすべてそろえていないと、元のOrbの姿に戻すことはできない。

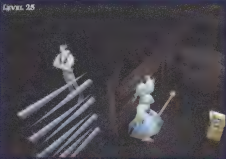
地下室のなぞクエスト（25～28レベルダンジョン）

最近、地下室で使用人が失そうするという事件があった。その後、気味の悪い音がしばしば聞こえてくるようになったという。主人は恐ろしさのために、地下室で仕事をすることもできない。いったい、地下室では何が起こっているのだろうか？

最後のフィールドにあるクエストということで、難易度もかなり高い。情報が少なく、アイテムの使いどころはプレイヤーのひらめきを必要とする。モンスターもVampireをはじめとする強敵ばかりで、必要なステップが少ない割に、時間がかかってしまうだろう。さらに、最終段階では分岐点が用意されており、結末に変化はないのだが、アイテムを数秒以内にすべて渡すことができない場合には、最強のモンスターLuxoriusと戦うことになってしまう。かなりの強さを持っていて、気を抜くとあっという間に殺されてしまうので、留意しておいたほうがいい。

クリアまでのプロセス

①ダンジョン入り口付近にいるThe Millerに話し掛ける
②The Apprenticeに話し掛ける
③シークレットゾーンでRock Breaking Hammerを入手
④The Mad Rat's Campにいき、Rock Breaking Hammerで入り口の大岩を壊す
⑤Vampire Septerを使って、Luxorius' Capeを入手
⑥Vampire's TomeでVampire Septerを使用し、Luxorius' Ringを手に入れる
⑦Vampire Septer、Luxorius' Cape、Luxorius' RingをLuxorius the Vampireに渡す
⑧Crystal of Strengthを入手



使用人を [illegible] と [illegible]

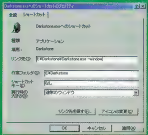
[illegible]

[illegible] てくれない [illegible] のアイテムのうち、どれを見せてもOK

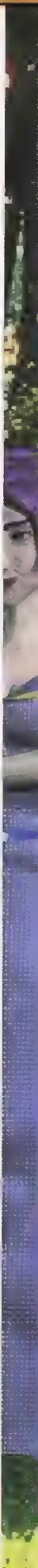
便利なツールが同時に使えるウィンドウモード

DARKSTONEは、フルスクリーンにしか対応していない。また、オプション画面でも解像度の変更など、スクリーン関係のコンフィグレーションは用意されていない。しかし、オプションを指定して起動することによって、ウィンドウモードでプレイすることが可能となる。ウィンドウモードでプレイすれば、KALIやIRCなどのさまざまなチャットツールを使って友人をプレイに誘うことができたり、日本語でゲーム中の会話ができたりして、非常に便利だ。また、ゲームを起動したままp.87にあるようなツールを使うこともできるようになる。

まず、プログラムファイル(Darkstone.exe)のショートカットを作成し、プロパティにあるリンク先の一番後ろに「 -window」を追加する。次回からはこのショートカットから起動することで、WindowモードでDARKSTONEをプレイすることができるようになる。ただし、3Dをサポートしていないビデオカードと3D専用ビデオカード(Voodooなど)の組み合わせでは、ウィンドウモードで動作させることはできない。



ショートカットアイコンが作成できたら、そのアイコンを右クリ [illegible] な [illegible] 入れなければならないことだ



見知らぬ敵にも対処できるモンスター大全

DARKSTONEには約30種類のモンスターが登場し、さらに色によって能力が違っているので、全部で100前後の種類に分類できる。それぞれが個性ある外見や特徴を持っていて、ただやみ雲に同じような攻撃をしていたのでは、いつまでたっても一人前の冒険者とは言えない。魔法の種類によってダメージをレジスト(無効化)してくるモンスターには、魔法の使い分けが必要となってくるのだ。このデータを参考にして、冒険者として一人立ちしよう。

モンスターの種類によって、攻撃方法や魔法に対する耐性が異なるのはもちろん、ある1種類のモンスターの中でも、さらにその色によって強さや攻撃方法が異なってくる。例えば、Skeleton Captainでは3種類の色違いが存在し、使ってくる魔法や、効果がレジストされる魔法の種類が違っていたりする。

ゲーム中で最大の強敵(ボスクラスを除く)と言えるWizardは、こちらの魔法をすべてレジストすることに加えて、Ice Golemを召喚してくるので心して挑んだほうがいいだろう。戦士系のプレイヤーであれば、まずWizard本体から攻撃することは言うまでもないが、魔法使い系のプレイヤーはGolemを召喚しながらでないと、ダメージを与えることは不可能に近い。臨機応変に魔法を使い分けていこう。

モンスター一覧

モンスター	レジストされる魔法	モンスターの特殊な攻撃方法／備考
Amazon	—	Bowで遠距離攻撃／
Bat		—／攻撃スピードが速い
Chief Rat Man	—	Throwing Axeで遠距離攻撃／—
Chief Rat Man(Red)	Death Dome	Throwing Axeで遠距離攻撃／移動スピードが速い
Damned Spectre	—	—／Vampireは無効
Druid	—	—／—
Eye of Cain	Thunder	—／Invisibleを見破ってくることがある。Vampireは無効
Fire Golem	Absorption／Fire Ball／Poison Crowd	Fire Ballを使用／Vampireは無効
Giant Wasp	—	Magic Missileを使用／—
Goblin	—	—／近くでモンスターが倒されると逃走する
Gorgon	Death Dome／Poison Croud／Spark／Thunder／Fire Ball／Flame Thrower／Wall of Fire	—／—
Ice Golem	Absorption／Poison Crowd	Sparkを使用／Vampireは無効
Lizard Man	—	—／—
Mad Rat Man	—	—／—
Medusa	Magic Missile	Magic Missileを使用／
Mystical Wyvern	Death Dome／Magic Missile／Poison Croud	—／Poisonあり
Orc	—	／
Rat		—／—
Rat Man	—	—／—
Rat Man from the Hills	—	—／—
Scorpion	Death Dome／Poison Croud	—／Poisonあり
Skeleton	Absorption	—／Vampireは無効
Skeleton Archer	Absorption	Bowで遠距離攻撃／Vampireは無効
Skeleton Captain	Absorption／Poison Crowd	—／Vampireは無効
Skeleton Captain(Blue)	Absorption／Poison Crowd	Magic Missileを使用／Vampireは無効
Skeleton Captain(Red)	Absorption／Poison Crowd	Fire Ballを使用／Vampireは無効
Snake	Death Dome／Poison Croud	—／Poisonあり
Spectre	Absorption	—／Vampireは無効
Spider	Death Dome／Poison Croud	—／Poisonあり
Spider(Large)	Death Dome／Poison Croud／Spark	Fire Ballを使用／
Troll	Death Dome／Magic Missile／Poison Croud／Spark	—／—
Vampire	Absorption	—／Vampireは無効
Wizard	すべての攻撃魔法	Ice Golemを召喚する／—
Wyvern	Death Dome／Magic Missile／Poison Croud	—／—

特殊な能力を持つユニークアイテムでよりいっそうのパワーアップ

手に入れる機会は比較的少ないが、通常のマジックアイテムとは異なる、特別な効果が付与されているユニークアイテムというものがある。ビジュアル的にもその効果がはっきり分かるものが多く、状況に合わせて使用すればこれほど強力なものはない。

Warrior／Amazonに適したユニークアイテム

接近戦を得意とするこれらのクラスでは、武器を振る速度を増してくれるFast Attack、Fastest Attackの効果をもつアイテムが有効だ。ノーマル武器であってもかなり高速に攻撃を繰り出すことができる彼らに持たせれば、驚異的なスピードでモンスターを粉砕していける。

画面では分かりづらいが通常は振りの遅い両手剣を装備しているにもかかわらず、次々とモンスターを蹴散らしている場面だ。Fastest Attackは、大ダメージを与えることができる両手剣だけでなく、弓矢でもその真価を発揮できる効果なので、Warrior／Amazonでは必須と言えるだろう

Monk／Priestessに適したユニークアイテム

これらのクラスでは、Manaの回復速度を大幅にアップしてくれるQuick Mana Recoveryの効果が付いたアイテムを装備するのが良い。また、攻撃を受けた際に、Lifeの代わりにManaを減らすことで危険を回避することができるMana Shieldは、Lifeの少なさをカバーしてくれる。このクラスには最適だ。

Fire Elementalの効果は、武器にFireの属性を付与すると同時に、Fire Ballの魔法でダメージを与えることができるものだ。武器からは常に炎が噴出していて、見た目が派手になる。ただし、Fireに対して耐性があるモンスターもいるので、使い分けが必要だ。

Magician／Sorceressに適したユニークアイテム

Lifeが多い反面、どうしても攻撃力不足を感じてしまわざるを得ないこれらのクラスでは、攻撃にプラスとなるようなアイテムを装備するのがよい。Magic Missileなどの追加の魔法攻撃ですばやくモンスターを倒していったり、Stone Cause付きの武器で攻撃して相手の攻撃を封じている間に魔法攻撃をしたりと、魔法と武器を組み合わせた戦法がお勧めだ。

Manaが豊富で強力な魔法が連射できるとはいえ、Manaがなくなってしまえば非常に危険な状況となってしまう。Lifeが少ないMagician／Sorceressでは、InvisibleとHaste、さらにMana Shieldの効果が付いたユニークアイテムが必須となる

Assasin／Thiefに適したユニークアイテム

Vitalityの最大値が50と少ないため、Lifeを吸い取るVampireやモンスターを石化することができるStone Causeがお勧めだ。Quick Recoveryは攻撃を受けたときにのけぞってしまう時間を短縮してくれるため、クラスに関係なく利用していきたい。

Vampireの効果を持った武器は赤い残像を残しながら攻撃するので、見た目もGOOD。さらに、Lifeを吸い取って回復できる効果もあり、あまりダメージを受けずに遠距離から攻撃したいAssasin／Thiefでは、魅力的なユニークアイテムの一つだ

ユニークアイテムの効果一覧

効果の名称	効果
Abundance	得られるEXPが10%増加する
Fast Attack	武器を振る速度が増す
Fastest Attack	Fast Attackの上位版。より速く武器を振る
Fire Element	Fire属性が付き、武器から炎が上がるようになる
Magic Missile	攻撃時にMagic Missileが出るようになる
Permanent Perception	わなのかかった宝箱を見破るPerceptionの効果が永続
Quick Mana Recovery	Manaの回復が早くなり、回復量も増える
Quick Recovery	攻撃を受けたときに、のけぞりからの回復が早くなる
Stone Cause	攻撃を受けたモンスターがStone Causeによって石化する
Touch of Confusion	Targetをランダムで混乱させる
Vampire	モンスターのLifeの20%を吸い取り、その分Lifeを回復する。Undeadに対しては効果なし

DARKSTONEを遊び尽くすちょっとした裏技

DARKSTONEをプレイするに当たっての便利な裏技や、アンダーグラウンド的なチートツールなどを紹介する。ここにあるすべてがチート（いんちき）なので、「こういうツールもある」程度にとどめて、使用は控えておいたほうがいいだろう。これらのツールがどうしても欲しい場合には、ファンサイトの一つ「Darkstone Realm」(www/rpgplanet.com/darkstone)や、そのリンク先を探してみてほしい。

DARKSTONE ULTIMATE TRAINER

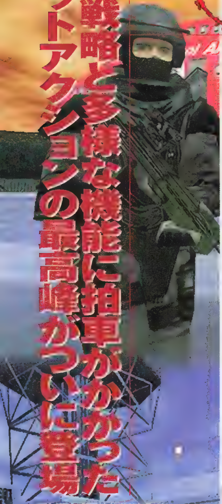
キャラクターのLife／Mana／ゴールド／食料を減らなくすることができる。一度起動してしまえば、オン／オフの切り替えがキーボードで操作できるのが手軽だ。

武器や防具の耐久度は、攻撃や防御によって激しく減少していき、0未満になったアイテムは破壊され、消滅してしまう。このツールはアイテムの耐久度をIndestructable（壊れない）に変更するものだ。一度変更されたアイテムを元に戻すことはできない。

DarkStone Fixは、パソコン間のキャラクター移動をサポートするツールだ。使い方はいたって簡単で、まずセーブファイル(Characters.lpl)を移動先のパソコンの所定のフォルダ(Darkstone¥Save¥Characters)にコピーする。次にDarkStone Fixを起動して、ボタンをクリックするだけだ。ツールが自動的にファイルを検索し、そのパソコンに合ったファイルに変換してくれる。

Tom Clancy's RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

ち密な戦略と多様な機能に拍車がかかった
コンバットアクションの最高峰がついに登場



リアル感とシビアなゲーム性ではほかのコンバットアクションを寄せつけない「RAINBOW SIX」。日本でも静かにその人気は高まっており、もはや「R6シリーズ」として地位を確立した感がある。拡張ミッションパック「RAINBOW SIX：EAGLE WATCH」に続き、シリーズ最新作「RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR」がまもなくリリースされる。ここでは、前作から変更、追加されたゲームシステムについて紹介していこう。

R6の飽くなき戦いが三たび始まる 総員で出撃準備だ

待ったなし、情けは無用。一撃必殺の緊張感がたまらない。ゲーマーのみならず、コンバットもの愛好者、銃火器フリークまでをもとりこにした、対テロ特殊部隊の戦いが本格的に楽しめる「RAINBOW SIX」（以下、R6）に、早くもシリーズ第3作目「RAINBOW SIX：ROGUE SPEAR」（以下、RS）が登場する。前作のミッションパック「RAINBOW SIX：EAGLE WATCH」（以下、EW）から1年も経っていない急ピッチのリリースでありながら、数々のグレードアップがなされ、妥協などみじんも見出せない出来となっている。

今回は、BETA 1.0と呼ばれる評価バージョンを基にRSを紹介する。マルチプレイやトレーニングモードなどは残念ながら機能していないが、プレイして得た新情報を可能な限りお伝えしよう。従来のR6ファンを決して裏切らない完成度であることは断言する。もちろん、R6未体験のプレイヤーにもお勧めしたいタイトルである。

新フィーチャー 1

インターフェースとフィールドの変化

RSでは、武器／防具、隊員が追加され、当然新しい戦場で新しいミッションを遂行するようになっている。さらに、R6シリーズのプレイフィールをそのまま引き継ぎながら、数々の追加や変更がなされ、より面白いゲームへと生まれ変わった。ぱっと見て気付くのが、作戦立案を行うPlanning Phaseの仕様変更である。セーブ、ロード、メインメニューなどのボタンがアイコン化され、コンパクトなデザインに一新されている。

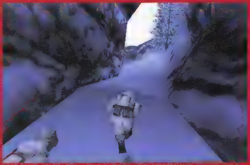
システム関係のメニューは、すべて下の極小アイコンにまとめられ、すっきりした外観になった。作戦立案のための選択も全体的に見やすくなっている

また、Action Phaseでの様相も変わった。舞台は屋内近接戦闘がメインであった前2作から一転し、市街地、雪原などオープンフィールドのステージも存在する。いやが応でも敵の的になりやすい広い空間のあるマップでは、フィールドを横切る突入部隊を別部隊がカバーに入りながら任務を遂行するといったリアルなシチュエーションが体験できそうだ。隊員のユニフォームやステージのグラフィ

R6での不満も解消 うれしい変更「しゃがみ」のアクション

1998年12月号の特集でも触れたが、リアルを信条とするためか、R6のアクションはお世辞にもスピーディーとは言えない。最悪なのが「しゃがみ」のアクションで、動作が遅い上に、いったんしゃがむと動けなくなるため、やってはいけないアクションの一つとなっていた。しかし、RSではこれが大幅に改善され、しゃがんだままでも移動でき、さらに走れるようになったのだ。低い壁沿いに身をかがめ、敵の砲撃をかわしつつ小走りする隊員の姿は、まさにプロの戦闘集団の勇姿である。

また、直接プレイとは関係ないが、R6では不可能だったAlt＋Tabキー（タスク切り替え）などのWindowsのキーコマンドを受け付けるようになったのもありがたい。これによって、万が一フリーズした時の対処がいっそう容易になった。ゲーム本編の改善だけではなく、RSではシステム回りへの配慮もうかがえる。



これがしゃがみ走りだ。個人的にはかっこいいと思うのだが、いかがだろう？立って走る速度と比べてもそれ程遅くないので、実用性も高い

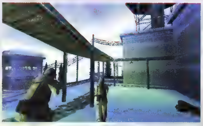
Information

開発元	Red Storm Entertainment社
販売元	マイクロマウス株式会社
問い合わせ先	マイクロマウス株式会社 03-3376-8061
価格	8,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 233MHz以上（Pentium 266MHz以上推奨）
メモリー	32MB以上（64MB以上推奨）
ビデオ	Direct3D対応のビデオカード
HD容量	200MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX対応のサウンドカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	10月8日

©1999 Red Storm Entertainment Inc. All Rights reserved.

Tom Clancy's RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

RSでは、東欧とロシアのステージが多く登場するようだ。画面は戦禍の跡が残る、破壊されたコソボの礼拝堂の様子。グラフィックの向上がここでも見て取れる



今までのシリーズにはなかった、雪原がステージとなるミッション。室内戦闘術だけでなく、フィールドでの戦術を鍛えることも求められる

ックもいっそう美しくなり、霧や雪といった天候の変化さえも感じ取ることができる。

新フィーチャー 2

ゲームの幅を広げる数々の新システム

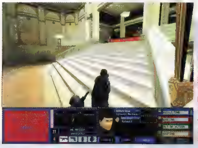
リプレイモード

RSには、シングルプレイ、マルチプレイ共に多数の新システムが追加されている。かいつまんで紹介すると、まず、こんな機能が欲しかったと思わせてくれる「リプレイモード」である。ステージごとの戦いが記録され、ミッション遂行の後でどのように隊員が立ち回ったのかを見ることができるのだ。自分の操作がどのようであったか、AI隊員に与えた作戦は最善のものであったかを考える反省材料になるほか、敵の動きをチェックしたり、神業プレイを記録して友人に見せ付け、悦に入るといった利用法もある。

筆者は、AI隊員に指定した突入経路がジグザグになると、よくスタック（地形に引っ掛かり動けなくなること）を起こすので、スタックを起こす場所をチェックするためにリプレイモードを多用した。複数のチームを操る余裕のないプレイヤーは、AI隊員の立ち回りにも大きく頼ることになるため、こういったリプレイの使用法もお勧めである。

LONE WOLF

いかにもR6らしい新モードが「LONE WOLF」（一匹狼）である。クリア済みのステージで選ぶことのできるこのモードでは、プレイヤーはたった1人で戦地に立ち、



リプレイモードの1コマ。隊員を一切操作できない以外は、通常のAction Phaseの画面と何も違いはない。チームの切り替えやカメラ視点の変更もできる

LONE WOLFモードでプレイヤーの前に立ちふさがったテロリストの死体の山をご紹介。非情だが、倒さなければ自分がやられてしまう

設定されたゴール地点を目指す。マップにはテロリストがランダムに多数配置され、それらを倒すか、うまくかいくぐってゴールにたどり着けばクリアという熱い内容だ。どこから敵が現れるか分からない恐怖の中、頼れるのは自分の腕だけ。自動で敵にロックオンするAuto-Aim機能をオフにして挑戦すると、さらに難易度は上昇する。自分の真の実力を試すことができるだろう。

TERRORIST HUNT

このモードでは、マップ内に潜むテロリストのせん滅を目的とするゲームがプレイできる。人質救出が任務であったステージも、このモードのおかげで別ミッションが与えられたも同然となり、クリア後も違った楽しみ方が味わえるのである。EWで追加されたマルチプレイモードの「TERRORIST HUNT」のシングルプレイ版と言えるモードである。

新フィーチャー 3

新たな戦略を導くキー隊員「Sniper」

EWでいっそう人間くさい動きをするようになったテロリストたちは、RSでさらに手ごわくなった。多少の差はあるが、基本的にテロリストたちは、R6隊員のミッションを妨害するように動く。一例を挙げると、人質をすぐに殺してしまうテロリストが多くなったのだ。目くらましのために投げ込んだFlashbang（せん光弾）のために、隊員が近くにいると知ったテロリストは、応戦より先に人質殺害を実行してしまうことすらある。また、広い場所が戦場となるRSでは、物陰に隠れられない場所も多いため、やむを得ず無防備な態勢を敵にさらしてしまうことも少なくない。

ここで大きく役立つのが、RSで大きく進化したスナイパー（狙撃）だ。R6からスナイパーモードは存在していたが、建物内での近距離戦闘が多かったため、あまり活躍の機会はなかった。しかし、広大なバトルフィールドを持つRSでは、スナイパーモードはなくてはならない存在となる。隊員たちの能力値にも狙撃の腕の善し悪しを示す「SNIPER」が追加され、さらに狙撃を専門分野とするSniperという部門もR6内に組織されたために、プロのSniperが登場する。超遠距離からのSniperの攻撃は、早期にテロリストの脅威を取り除き、人質や隊員の命を守ることができるだろう。Sniperの活躍については、p.090で詳しく紹介しよう。

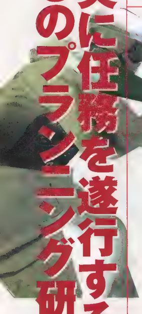
注目の新アクション PEEKを使いこなそう

しゃがみ移動以外に追加された使える新アクションには、Pキー＋方向キー（←か→）の「PEEK」（のぞき見）がある。マウスで移動と発砲の準備をしながら二つのキーを押すのは工夫が必要だが、物陰から向こうの様子をこっそりうかがうPEEKは、ぜひとも欲しかったアクションである。心音を感知して敵の位置を割り出すHeartbeat Senserと組み合わせれば、テロリストの不意をついて、死角から仕留めるのもじゅうぶん可能だ。

[illegible]の中のテロリスト[illegible]。相手も[illegible]に隠れてR6隊員が[illegible]のを待[illegible]ている様子だ。[illegible]すれば、難なく倒すことができる

新たに追加されたSniper隊員。狙撃を得意とする隊員は一般にSTEALTH（音を立てずに行動する）の能力値も高い

確実に任務を遂行するための RSのプランニング研究



シングルプレイにおいては、Planning Phaseでの戦略の立て方がミッションクリアの可否を決める。Action Phaseの腕前に自信があっても、的確な指示をAI隊員に出しておかなければ思わぬ犠牲が出る。今回、ミッションをクリアするための戦略の一例を、RSならではの要素が凝縮されているシベリアのステージ「Sargasso Fade」を例に説明していこう。

Mission13：Sargasso Fadeの概要

Sargasso Fadeは、製品版ではゲームの後半、13番目となる予定のステージである。雪原に立つ研究所跡に立てこもるテロリストのせん滅が目的という設定だ。雪に残る足跡や、吐く白い息が印象的な美しいステージである。しかし、景色を楽しんでいる暇はない。マップの半分以上が雪原であり、起伏も極端に少ないため、すでに建物内あるいは高台にいるテロリスト側にかなり有利な位置関係となっている。敵の銃撃を防ぎつつ、迅速に敵を倒す戦略が求められる。

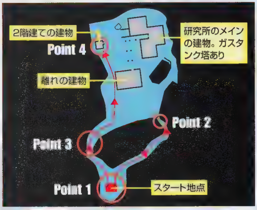
このステージで大活躍するのがスナイパーだ。スナイパーの重要性がRSではぐっと増したが、Sargasso Fadeではそれが特に顕著である。これなくして攻略するのはかなり難しい仕事になるだろう。まずはマップを参照してほしい。

Point 4

離れの2階建て建物。2階には2名のテロリストが潜み、隊員を狙っている。窓が横長で狭いため、正確に狙うのは割と難しい。突入部隊が倒してしまってもいいし、仕事のほとんど終わったSniperも研究所敷地内に移動させて、遠距離から撃ってしまう方法を取っても構わない。Point 4の手前にある建物の陰から狙うといいだろう。

以上の要領であっけなくせん滅作戦は完了するはずだ。ミッションクリア後に、Sniperなしでこのステージに挑戦してみることをお勧めする。あまりの難しさに、きっと、そのありがたみが分かるだろう。

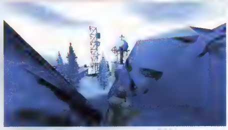
ミッションを遂行する上で見逃してはならないPoint 4の地点。正面にある小さな2階建ての建物にテロリストが潜んでいる



Point 2

まず、Sniper1名のみの隊を作り、これをプレイヤー自身で操作して、ここまで急行させる。敵はスタート地点付近や道の途中にはまったくいないので、走って移動して問題ない。行き止まりに当たる地点で、スナイパーモードに移行する。視野が拡大され、上の階の敵が見えるので、順番に仕留めていこう。最も狙いやすいのは、Sniperから向かって右手のガスタンク塔にいるテロリストだ。1人撃つと、銃声に反応して建物の外に出てくる者もいるので、これも次々と片づけてしまおう。

道の行き止まりまで来たら、狙撃の準備を開始せよ。Sniperに狙われたテロリストたちは無力同然だ

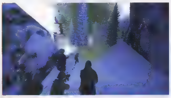


スナイパーモードで最上階にいるテロリストをロックオンした。後は引き金を引くだけでOKだ

Sniperは、このがけの手前で待機するのが賢明である。画面はPlanning Phaseでの3Dマップ画面

Point 3

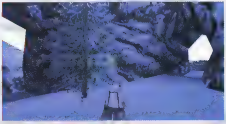
ほかの隊員（以下、本隊）は左側の道の途中に集合地点（Go Code）を指定し、しばらく待機させておく。Sniperの仕事が終了したら一気に突入するのだ。敵の数は半分以下となり、しかも建物の2階と1階にしかいなくなっているだろう。また、建物近くのフィールドにはいくつか地雷が埋め込まれているが、突入時にはSniperの狙撃に反応して飛び出してきたテロリストたちが勝手に踏んでしまっているはずだ。生き残ったテロリストを倒しつつ,Point 4に移動しよう。



高台にいる敵がだいたい片付いたら、今度は本隊の出番だ。一気に突入し、かたをつけろ

Point 1

スタート地点から左右に道が分かれ、その一方の左側の道が袋小路の構造の研究所跡に続いている。メインの建物は3階建てだが、離れが存在し、そこにもテロリストが潜んでいるので、不用意に突入してはハチの巣にされてしまうのがおちだ。マップを見ると、右側の道も研究所につながっているように見えるが、ここは飛び降りるとダメージを受けるがけとなっている。実質上の行き止まりということだ。しかし、この行き止まりこそが戦略の要になる。



左が本隊の進む研究所行きの道　右側の道はがけがある行き止まりへと続く

Tom Clancy's RAINBOW SIX ROGUE SPEAR

テロリストをせん滅せよ Action Phase戦術指南

3Dシューティングのテクニックが顕著に反映されるのがAction Phaseだ。自動で標的をロックオンしてくれるAuto-Aim機能が使用できない最高難易度「ELITE」を選ぶと、動き回る敵を移動しながら撃つのがいかに難しいか分かるだろう。ここでは、R6シリーズのAction Phaseにおける従来の戦術がRSでも有効かどうか、またRSならではの新戦術が見出せるかを徹底検証した。

人質救出作戦
Flashbangで敵をかく乱して突入

人質を傷つけずにテロリストだけを倒すために、人質のいる部屋にFlashbangを投げ込んで目をくらませてから突入する戦術は、人質救出ミッションでは常用手段であった。RSでもこの戦術は有効だが、パニックに陥ったテロリストが銃を乱射したりする危険性が高くなったようである。また、あまり近くにFlashbangを投げ入れると隊員の目もくらみ、光の残像が視野をさえぎるようになった。

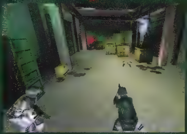
いっそうリアルに近づいた変更なのだが、これによって部屋にぎりぎりまで近づいてからFlashbangを投げ込み、破裂したら即突入という技が困難になったことは間違いない。STEALTH(隠密行動の能力)の高い隊員を部屋の近くまで進め、少し距離をとってFlashbangを投げ入れる。その後は迅速に行動するべきだろう。窓のある部屋であれば、狙撃のチャンスもある。

Flashbangが近くで破裂すると、隊員の目もダメージを受ける。実際に、まぶしい光を見た時のようなせん光の残像がしばらく視界に残り、不利な戦いを強いられる

射撃テクニック
照準をずらさないカニ歩き

各隊員の能力値によって違いはあるが、銃の発砲、急速な方向転換、走りなどは照準を狂わせ、敵に正確に弾を当てることを難しくさせる。このため、敵がいると思われる地点では走るのを極力避け、歩いて近づいた後、横移動を繰り返しながら発砲するのが効果的であった。横移動は前進／後退に比べて照準のぶれが少ないためである。このカニ歩きはRSでも有効だ。しかし、カニ歩きをできるほどの広い空間での銃撃戦は、正直避けたいところである。場所を通路と仮定して、その先に敵がいるのが分かっている場合、壁に身を潜め、PEEKで前方確認後にカニ歩き発砲を試みるのが無難だろう。

▼



ちょっと情けない姿にも見えるが、意外に役立つカニ歩き発砲。壁を背にして出口を確保した上で試そう。この画面では左が出口で、さらに箱の陰に隠れられる

テロリストせん滅作戦
敵に気付かれないPEEKの活用

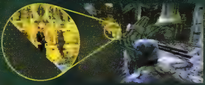
テロリストには視野の限界があり、背中を向けている時は、当然彼らは後ろが見えていない。物音によって振り向くことはあるが、STEALTHの高い隊員が背後に立っても気付かないことがある。従って、軽装でSTEALTHとRECON(偵察技能)の能力が高い隊員でPEEKを頻繁に行うのが効果的だ。ちらりと脇をのぞく動作はユーモラスだが、非常に使えるアクションである。PEEKで敵を確認したら、即発砲。これだけでいい。横を向いているテロリストの視野は180度あるはずだが、PEEKのアクションには反応しないことが多いのである。

そろりそろりと階段を降り、物陰からまずPEEK。こんなに近いのに敵は気付かないのだ。こちらを向く前に倒してしまうのが得策である

遠距離戦闘術
新たな切り札となるスナイパーモード

前作までは、スナイパーモードを使用する機会が少ない近距離戦がほとんどであったが、RSではマップにオープンなスペースが増えたことによって、必然的に長いレンジの攻撃方法が必要となっている。p.090でも紹介したような、Sniperの力が必要なステージがいくつも登場する。Sargasso Fadeのように身を潜められる狭い場所から広い方向を狙うほか、早めに高台に上がり、下をうろつく敵を次々と仕留めるといったやり方もある。画面で示したように、それ程広くない場所でスナイパーモードが役に立つ局面もある。新たな選択肢を臨機応変に使いこなそう。

Sniperは連射性能よりも射程の長い銃を優先して選択しよう。撃った時の反動による照準のぶれはあるものの、命中率は高い



がれきの山に身を潜める隊員。遠くの正面に人質がいて、物陰となっている左側にはテロリストがいる。このような場所では無理に突入せず、その場からスナイパーモードを使用して敵を倒してしまおう

HERETIC II

最短クリアが可能となる 強敵とすべてのボスの倒し方を伝授

シングルプレイの心得 Staff中心の攻撃をしよう

Durhnwood Staff(以下、Staff)以外の武器／魔法は、使用回数に制限がある。雑魚キャラクターに魔法攻撃を使っていては、すぐにマナや補給アイテムが底を尽き、のちのち困ることになるだろう。そこで、基本的に体力に余裕があるときはStaff中心の攻撃をするように心掛けたい。ただし、頻繁に相手の反撃を受けてしまう場合は、遠くからStorm Bowを使って一掃しよう。

すべてのマナが回復するMana Shrineが配置してある場所では、Tome of Power(以下、T.O.P)を発動させてから接触するなど、ボス戦用にできるだけマナや補給アイテムを残せるよう、節約しながら先へ進もう。

強敵のワンポイント攻略

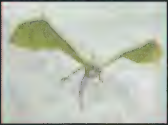
ボス以外にも倒すことの難しい敵が数多く存在する。それぞれの癖や特徴を解説し、対処法を掲載する。

強敵No.1 名称 不明

こちらを発見すると、遠距離ではガス弾を投げてきて、逆に、近距離ではガスを直接吹き掛けてくる。強化された状態のStaffなら、2回の攻撃で倒せるので、走りながらStaffで攻撃しよう。無傷で倒すなら、近／遠どちらでもない距離を保ちつつ、Fireballで攻撃しよう。

強敵No.2 名称 Harpy

空中から攻撃してくるHarpyは狙いにくく、魔法を無駄に消費することが多い。自動的に相手を追尾するMeteor Swarmを使えば、素早く倒すことができるはずだ。



強敵No.3 名称 T'chekrik(オス)

Hellstaffで攻撃してくるタイプ(赤)と誘導できる光弾を2発放ってくるタイプ(黄)の2種類がいる。前者は攻撃を左右にかわしながら反撃。後者は中央から一気に接近してStaffで切り付け、ねじ伏せよう。

強敵No.4 名称 T'chekrik(メス)

遠距離では直線的な攻撃を仕掛けてくるので、左右に避けつつ反撃すればいい。また、近距離戦に持ち込めば後退するので、Staffでの攻撃が当てやすい。周りに敵がいないなら、これで対応しよう。

強敵No.5 名称 Caurthorian

死角から、手裏剣で攻撃してくるCaurthorian。こちらの攻撃をヒットさせるとワープするので、手裏剣を避けつつ接近し、Staff攻撃で一気に仕留めたい。なお、ワープしたら後方を警戒するようにしたい。Caurthorianは背後から攻撃してくることがよくあるからだ。

強敵No.6 名称 不明

最後の神殿で出現する強敵。アックス攻撃がヒットすると行動不能になるので、上段に登って接近戦を避け、Phoenix BowやStorm Bowで攻撃しよう。ただし、相手も遠距離攻撃をしてくるので、回避も怠らないこと。

難解最終ステージ徹底攻略

ラスボスさん いらっしゃい!

ボス5人の倒し方を一挙公開

ラスボス以外にも、HERETIC Ⅱには4人のボスが登場する。それぞれが特徴のある攻撃を仕掛けてくる上、非常に強力なので、当然倒すのに苦労するはずだ。ここからは、5人のボスの攻撃手段とその攻撃に対する回避／反撃方法を徹底解説する。

ボスNo.1 ステージ Silverspring

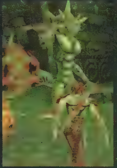
最初のボスの攻撃手段は3種類。Thunder Blastの3方向攻撃、Sphere of Annihilationによる攻撃、レーザー攻撃と、ボスの残り体力に応じて変化していく。

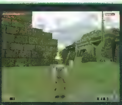
まず、体力ゲージが表示されたらすぐにT.O.Pを発動。そして、Hellstaffで連続攻撃を開始する。この間、Thnder Blastは前進／サイドステップを行って避ける。Sphere of Annihilationは、移動するだけで簡単に避けられる。基本的に無駄なくHellstaffによる攻撃を続ければ、レーザー攻撃に移る前にボスは倒せる。

Thnder Blastを回避しつつ、Hellstaffによる攻撃を当て続けよう

ボスNo.2 ステージ Andoria Slums

大型のSsithra人がボスだ。こちらを発見すると、爆裂する矢を3方向同時に放ってくる。この矢をうまく避けつつ攻撃するのもいいが、T.O.Pを発動した後、壊れかけた壁に隠れながら、Storm Bowを連続で撃ち込みつつ、相手が倒れるのを待つのがベストだ。Storm Bowがない人はPhoenix Bowでもいい。相手はほとんど動かないので、しっかり狙えば確実に攻撃が当たる。とにかく焦らないことだ。





この角度からT.O.Pを使った状態のStorm Bowで攻撃を繰り返そう

通常のSsithra人の2倍以上の大きさのボスが登場する

ボスNo.3 ステージ Hive Trial Pit

扉から出現した巨大な恐竜が第3のボスだ。飛び道具による攻撃はないが、強烈な突進による攻撃を仕掛けてくる。この突進を左右にかわしながら、T.O.P発動後にPhoenix Bowで攻撃をしよう。

なお、ボスをうまく誘導して中央の2本の柱に突進させると、橋が落下し、そのまま自滅してしまう。Phoenix Bowなどがないときは、この方法でクリアしよう。

突進される前に、左右に避けながら攻撃を繰り返す。これが基本戦法だ

ボスNo.4 ステージ Lair of the Mothers

このボスは、蛍のような昆虫を放ったり、高速のエナジーボルトや、拡散するレーザー光線で攻撃してくるので、正面を切って反撃するのはかなり難しい。中央の柱で相手の攻撃を防ぎながら攻撃しよう。このボスに対し最も効果がある攻撃は、T.O.P使用時のPhoenix Bowだ。攻撃を柱で避けつつ反撃するのが基本だが、相手がワープした後、出現する瞬間を狙ってもいい。

拡散性、誘導性のある攻撃を仕掛けてくるので、かわすのに苦労するはずだ

ラスボス ステージ Cloud Fortress

最後の戦いに臨む前に、Gold Armor装着、マナ最大、体力最大と完ぺきな状態になる。装備を整えた後、巨大なカオスデバイスでワープすると、最終ボスSeraphが待つ祭壇に到着する。

初めは、Seraphは直線的なエナジーボルトだけで攻撃してくる。だが、この段階ではSeraphの体力ゲージが表示されていない。取りあえず気にせずに攻撃を続けると、体力ゲージが表示されて本格的な戦いが始まる。

本気になったSeraphの攻撃はすさまじい。まず、接近すると、アースクエークによる攻撃を仕掛けてくる。このアースクエークに当たるとダウンして確実にダメージを受けるので、Seraphとは距離を置いておきたい。距離が離れれば、エナジーボルトをはじめ、Thunder Blastの連射攻撃が待っている。そして、また接近するとThunder Blastの強化版で襲ってくる。ただ、これらの攻撃は、左右に避けたり、柱などを利用することで回避が可能だ。攻撃をうまく回避しつつ、T.O.Pを使用してPhoenix BowやStorm BowでSeraphに反撃しよう。

ちなみに、Seraphは時折ワープすることがあるが、通常は歩いて移動する。そのため、Storm Bowで攻撃する場合は、手前の地面を狙うようにしよう。こうしてダメージを与え続けるとSeraphはダウンする。

だが、これだけではSeraphは死ぬことなく、再度回復して襲ってくる。では、このステージをクリアするのにはどうしたらいいのだろうか？

実は、彼の体力を奪うと中央のバリアが一瞬だけ無くなる。このバリアが無くなった瞬間に中へ入り込み、アクションキーを押してT.O.Pを置けばいいのだ。

Seraphは何度でもよみがえるが、倒されるたびに中央のバリアが解除される時間が長くなる。そのため、3回くらい倒した後に突入するのがベストだ。

こうして、長く苦しかったCorvusの旅に終止符が打たれる。どんなエンディングが待っているのかは、自分の目で確かめてほしい。

このエナジーボルトは接近するだけでもダメージを受ける。離れて攻撃するようにしよう

今回は、ファンタジー系3Dアクションの決定版とも言える「HERETIC Ⅱ」を攻略。疫病に侵された体を浄化させるため、Cloud Fortressの祭壇にいるSeraphの下へと向かう主人公。彼の行く手を阻む強敵のワンポイント攻略と中盤に登場する4人のボスとラスボスのSeraphの倒し方を伝授しよう。　文／Yuki-Kaze!

ホーミングする攻撃は、回避するのが難しい。柱に隠れてかわそう

[illegible]

インテル帝国の逆襲は見られるのか？ Intel820によって実現する次世代プラットフォーム

10月号でApollo Pro 133搭載マザーボードを紹介したが、9月末には、同じくベースクロック133MHzに対応したIntel820搭載マザーボードが登場する。今回は、RDRAMやAGP 4×モードを新たにサポートした、Intel820搭載マザーボードのサンプルを入手したので、早速テストしてみた。8月に登場したAthlonは期待どおりのパフォーマンスを見せたが、インテルの新しいプラットフォームのパフォーマンスはどうなのか。

文／角田一美

次世代プラットフォームで打倒Athlonを目指すインテル

Intel820はベースクロック133MHzに対応し、従来までのSDRAMに代わるDirect Rambus DRAM（以下、RDRAM）を採用、さらにUltra ATA／66、AGP 4×モードなどをサポートする次世代プラットフォームだ。AMDのAthlonの登場によって、x86プロセッサーの王座から転落したインテルが用意した、逆襲に転じるための切り札が、このチップセットとなる。AMDはCPUの性能でインテルに追いついたが、チップセットの開発力についてはインテルに一日の長がある。

ここで簡単に、Intel820の位置付けをおさらいしておこう。インテルは、すでに出荷済みのローエンド向けIntel810に続けて、ミッドレンジ向けIntel810e、ハイエンド向けIntel820、サーバー向けIntel840という、3種類のチップセットを順次リリースする見込みだ。Intel810とIntel810eはどちらも、チップセットの中にビデオチップが組みこまれているため、後からAGP対応ビデオカードを挿すことができない仕様になっている。そうなると、ゲーマー向けにはIntel820が最適ということになる。

インテルがIntel820をリリースする狙いは、パソコンのベースクロックを133MHzへ引き上げることだが、同社はそのために、これまでメインメモリーに使われていたSDRAMをRDRAMへ切り換えようとしている。これによって、システムバスのバンド幅は、これまでの800MB／秒から1GB／秒に、メモリーとチップセット間は800MB／秒から1.6GB／秒に引き上げられることになる。

上が今回、RDRAMのテストに使ったメルコのRD800-128Mで、下は空きスロットに挿すためのRAMBUS MODULE。同社は、国内メーカーとして初めて、インテルからRDRAM販売メーカーとしての認定（Intelバリデーション）を受けており、同社のRDRAMはインテルの検査によって、安定動作することが確認されている

Intel820普及のネックとなるのはRDRAMの供給量と価格

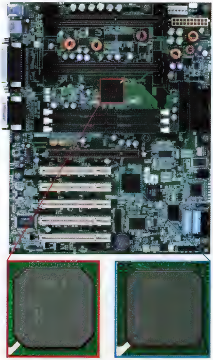
インテルが普及させようとしているRDRAMの特徴は、16ビットのバス幅で最大800MHzという非常に高いクロック周波数で動作する点だ。ただし、RDRAMは製造が難しく、なかなか歩留まりが上がらないため、発売時は供給量が限られることが予想される。その上、製造コストが高いため、SDRAMの2、3倍の価格で販売されるとうわさされている。RDRAMは、パッケージングにCSP（Chip Size Package）を採用しており、これは今のところSDRAMが採用するTSOP（Thin Small Out-line Package）よりコストがかかる。さらにRIMMと呼ばれる72ピンの新しいメモリーモジュールは、RIMMヒートスプレッダー（放熱用の金属製カバー）で覆われているので、これもコスト高の要因となる。スペックだけを見ると、RDRAMのパフォーマンスは魅力的だが、Athlon用チップセットでサポートされる予定のPC133対応SDRAMと較べて、価格差ほどの性能差があるとは限らない。

ちなみに、互換チップセットメーカーのVIA Technologies社は、SDRAMに代わる次世代メモリーとしてDDR（Double Data Rate）SDRAMの採用を提唱しており、Athlon向けチップセットでDDR SDRAMがサポートされる予定だ。

ビデオチップ本来のパフォーマンスを引き出すAGP 4×モード

Intel820がサポートする新機能としては、ベースクロック133MHzのほかに、Ultra ATA／66とAGP 4×モードのサポートも挙げられるが、Ultra ATA／66については、すでに同機能をサポートしているApollo Pro 133搭載マザーボードが発売済みであるため、それほど目新しい印象は受けない。しかし、AGP 4×モードはゲーマーが待ち望んでいたフィーチャーの一つだ。Riva TNT2、Savage4、G400など、AGP 4×モードをサポートするビデオチップは早くから出荷されていたが、AGP 4×モードをサポートするマザーボードと組み合わせることで、ようやく本来のパフォーマンスを引き出す環境がそろうことになる。

3Dゲームをプレイする場合、AGPはメインメモリーとの間でデータの交換を頻繁に行う。CPUがベースクロック100MHzで動作している場合でも、4×モードに対応したAGPさえあれば最大1GB／秒でデータ転送が可能で、RDRAMによる1.6GB／秒のデータ転送パフォーマンスの恩恵も受けることとなる。



RDRAMの供給問題からデビューが大幅に遅れたIntel820搭載マザーボード。AGPのスロットを見てもらうと分かると思うが、4×モードに対応するためにサイズが大きくなっている

ISAスロットは完全撤廃 メモリー搭載量は制限される

今回入手したマザーボードは、ある大手マザーボードメーカーのサンプル品である。サイズは標準的なATXフォームファクターを採用しており、AGP×1、PCI×5のスロット構成となっている。ISAスロットを搭載したマザーボードも製品化されるはずだが、ISAがシステム全体のパフォーマンス低下につながるため、Intel820をベースにしたシステムでは、AGPとPCIのみで構成されると考えるべきだろう。

RDRAMを挿すためのRIMMスロットは3本用意されており、最大1GBのメモリーが搭載可能。メモリーメーカー大手のメルコによると、当初、製品化されるRDRAMは、64MB、96MB、128MBとなるため、価格や供給量から考えて、それほど多くのメモリーは搭載できないだろう。

また、9月7日～11日に開催されたWORLD

PC EXPOで取材した限りでは、三つのRIMMスロットのほかに二つのDIMMスロットを装備したマザーボードのサンプルが用意されていた。RDRAMに最適化されたシステム上に、SDRAMを搭載するため、当然、パフォーマンスは下がるが、製品出荷当初はSDRAM混載マザーボードのニーズもあるだろう。

8月31日〜9月2日にアメリカで開催されたIntel Developer Forumでインテルは、これまでサポートの対象外だったPC133対応SDRAMについても、2000年前半に出荷するチップセットでサポートすることを発表した。選択肢が増えることはよいことだが、マザーボードとメモリーの最適な組み合わせを探し当てるのは、骨の折れる作業になりそうだ。

ベンチマークテストでは大幅な性能向上は見られず

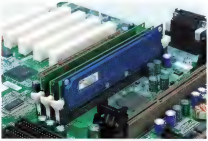
ベースクロック133MHz

当初、テストを予定していたのは、ベースクロック133MHz、RDRAM、AGP 4×モード、Ultra ATA／66の4項目だが、ベースクロック133MHzのテストは行えなかった。CPU倍率の低いPentium Ⅱ 350MHzを使って、133MHz×3.5＝466MHzでベンチマークテストを試したかったが、BIOSにはベースクロックの設定項目が見当たらず、マザーボード上のディップスイッチは設定方法についてメーカーから情報が得られなかったため、テストは断念。ただし、Pentium Ⅱ 350MHz自体はマザボードが自動認識したため、100MHz×3.5＝350MHzで動作していた。これは推測でしかないが、Intel820はオーバークロック対策が施してあり、CPUが本来サポートしているベースクロックでしか動作しないようになっている可能性もある。この辺は、製品レベルのマザーボードを使って、再度、検証してみないと確信は持てない。

RDRAM

続いて、RDRAMのパフォーマンスを確認するために、RDRAMとSDRAMのベンチマーク比較を行った。RDRAMは、メルコのRD800-128M（128MB、800MHz）のサンプル版を使用。CPUとビデオカードは両者で同じ製品を使用して、SDRAMはIntel440BXを搭載したBH-6と組み合わせてテストした。具体的なテスト内容は、「QUAKE Ⅲ ARENA」（以下、QUAKE Ⅲ）のTimedemoや「HDBench Ver.3.00β6」（以下、HDBench）の計測だが、結果に大きな違いは見られなかった。ベースクロックを133MHzに引き上げた場合のテストが行えなかったのが残念だが、今回テストしたマザーボードとRDRAMの組み合わせでは、優位性が確認できなかった。

また、RDRAMの動作周波数についても、不明りょうな点があった。マシン起動時にメモリーの動作周波数が表示されるのだが、そこには"Ram Bus Channel Frequency 300MHz"と現れた。RDRAMは実クロックの2倍で動作するため、今回テストしたマザーボード上では、600MHzで動作していたと思われる。



マザーボード上に用意された三つのRIMMスロットにRDRAMを挿す場合、空きスロットにはRAMBUS MODULEを挿しておかないとマシンは動作しない

AGP 4×モード

個人的にも注目していた、AGP 4×モードのテストについては、SPECTRA 5400と3D Blaster Savage4の二つのビデオカードを使ってテストした。まず、SPECTRA 5400については、マシンの起動時にはAGP 4×モードが正常に動作していることが確認できたが、Windows 98が起動して、QUAKE Ⅲの計測を開始すると、マシンがハングアップしてしまった。さらに、3D Blaster Savage4でテストした場合は、マシンが起動しないという結果だった。おそらく、不具合の原因は、Intel820用のAGPドライバを組みこんでいないことにありそうだ。サンプルにはドライバが付属していなかったが、マザーボードの正式出荷時には、ドライバが製品に添付されるものと思われる。

Ultra ATA/66

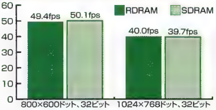
Ultra ATA／66のテストには、HDBench、QUAKE Ⅲ、「WinBench 99」の三つを試した。メモリーのテストと同様に、ここでもIntel820のメリットは確認できなかったが、HDBenchの計測値はReadで8%、Writeで12%のパフォーマンスアップが見られた。

本命はIntel820だがコスト面でApollo Pro 133も魅力的

Intel820が持つ潜在的なパフォーマンスの高さについては、疑問の余地がない。また、1999年内には主要マザーボードメーカーからIntel820搭載製品が出そろい、メーカー製パソコンにも相次いで採用されるだろう。パソコンがベースクロック133MHzの環境へ移行していくために、Intel820が大きな役割を果たすのは間違いない。しかし、RDRAMの普及にこだわる余り、製品の出荷開始当初は、少なからず市場で混乱（メモリー不足、価格高騰）が起きることが予想される。

インテルは、RDRAMの安定供給を実現するために、Micron社やサムソンを始めとするDRAMメーカーに出資するなどして、基本的に、RDRAM以外の選択肢を許さない戦略を取っている。しかし、現在の状況を見る限りインテルの思惑どおりに事が進むとは思えない。ちまたでうわさされているように、RDRAMの供給体制への不安が払拭されることなく、マザーボードが出荷されようとしており、RDRAM自身が期待どおりのパフォーマンスを出さない可能性も高い。そして何よりも、RDRAM導入時のコスト高を、ユーザーがすんなりと受け入れるかどうかを、多くのマザーボードメーカーが危惧している。こうしたことから、マザーボードメーカーはIntel820だけに注力せず、互換チップセット搭載マザーボードの製品化も並行して進めている。特に、Intel820の当面のライバルは、すでに販売が開始されている、VIA Technologies社のApollo Pro 133となりそうだ。

RDRAMのテスト（QUAKE Ⅲ ARENA）

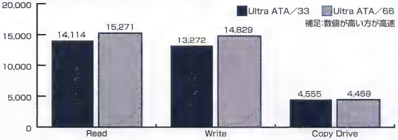


テスト環境：CPU／Pentium Ⅱ 350MHz、メモリー／128MB、ビデオカード／SPECTRA 5400 Premium Edition
メモリーの仕様：RDRAM（800MHz）、SDRAM（PC100、CL=2）

RDRAMのテスト（HDBench Ver.3.00 β6）

	RDRAM	SDRAM
Read	17,773	18,494
Write	20,769	20,839
Read & Write	37,271	38,229

Ultra ATA／66のテスト（HDBench Ver.3.00β6）



テスト環境：
CPU／Pentium Ⅱ 350MHz、
メモリー／128MB、
HDD／ST36421A
（6.4GB、5400rpm）

Ultra ATA／66のテスト（QUAKE Ⅲ ARENA）

	Ultra ATA／33	Ultra ATA／66
800×600ドット、32ビット	49.4fps	49.6fps
1024×768ドット、32ビット	40.0fps	39.8fps

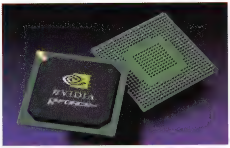
Ultra ATA／66のテスト（WinBench 99）

	Ultra ATA／33	Ultra ATA／66
Disk Tranfer Rate : Beginning	16.6MB／秒	16.9MB／秒
Disk Tranfer Rate : End	9.6MB／秒	9.6MB／秒
Disk Access Time	16.0ミリ秒	17.1ミリ秒

VIDEOCARD

これまで3Dアクセラレーター定点観測は、「Do!Voodoo」と題してVoodoo情報を中心に紹介してきたが、今号からは「VIDEOCARD MANIAX」に改題し、最新ビデオチップやビデオカードの最新情報を広く紹介していきたいと思う。連載最初のトピックは、世界中のゲーマーが注目しているnVIDIA社の最新ビデオチップの情報と、9月下旬に販売が開始されたSavage4 Extreme搭載カードのレビューの2本立てでお送りする。　文／tak

PS2以上の3D処理性能を持つビデオチップGeForce 256発表



これまでコードネーム"NV10"と呼ばれていた、nVIDIA社の最新チップGeForce 256。新たにサポートされた浮動小数点演算性能は50GFLOPS／秒にもなり、PS2のCPUに採用されるEmotion Engineの6.2GLOPS／秒を大幅に上回る

秋の新製品ラッシュ到来 技術トレンドはジオメトリー演算機能

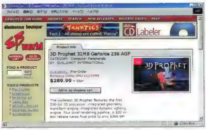
この秋から冬にかけて、nVIDIA社のGeForce 256を筆頭に、S3のSavage 2000+、スリー・ディー・エフ・エックスのNapalm（コードネーム）など、主要ビデオチップメーカー各社が続々と新チップを投入してくる。これら次期チップの3D処理に関するトレンドは、ジオメトリーエンジンとテクスチャー圧縮技術の採用であり、コンシューマー向けのビデオカードが新たな局面を迎える時期となるに違いない。

ジオメトリーエンジンについて述べる前に、まず3D処理の中でのジオメトリー演算について触れておこう。3D処理の大まかな流れは、だいたい次のようになる。

①オブジェクトの座標を決定する座標変換（Transformation）
②オブジェクトの光と影を計算する光源計算（Lighting）
③オブジェクトを平面上に表現するラスタライズ
④テクスチャーを張り込んでいくテクスチャーマッピング

①と②がジオメトリー演算と呼ばれている部分である。後半の③と④はレンダリングと呼ばれる。現在の一般的な3Dアクセラレーターは、③と④のレンダリングのみを担当し、①と②のジオメトリー演算はCPUに任せている。これに対し、次期ビデオチップはジオメトリーエンジンを内蔵することによって、CPUの負荷を減らし、システム全体の大幅なパフォーマンスアップが期待できるというわけだ。

もう一つのテクスチャー圧縮技術は、テクスチャーデータを圧縮して処理することによって、データの転送量を減らし、よりち密なテクスチャーを扱えるようにするものである。S3のSavage3DおよびSavage4シリーズですでに採用されており、その効果は証明済みである。



オンラインショッピングサイトのelectronics boutique（http://www.ebworld.com/）では、Guillemot社のGeForce 256搭載カードの予約受け付けが開始されており、9月25日に289.99ドル（約3万2,000円）で発売される

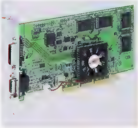
GeForce 256搭載カードは9月末 Savage 2000+は第4四半期に発売

nVIDIA社のGeForce 256は、コンシューマー向けビデオチップとして、初めてジオメトリーエンジンを内蔵するチップとなる。nVIDIA社では、このチップをCPUになぞらえて"GPU（Graphics Processing Unit）"と呼び、これまでのビデオチップとの違いを強調している。GeForce 256の特徴は、ジオメトリーエンジン以外にも、256ビットのコアとメモリーインターフェースおよび四つのレンダリングパイプラインを備えていることなどが挙げられ、レンダリング能力においても従来のチップを大きく上回るものとなる。

また、S3のSavage 2000＋もジオメトリーエンジンを内蔵し、さらに、すでに実績のあるテクスチャー圧縮技術S3TCをサポートすることで、GeForce 256との競合は必至となる。シングルサイクルで四つのテクスチャーを合成するQuadTextureエンジンや、デュアルピクセル／デュアルテクスチャーパイプラインによるフィルレートの向上など、まさに技術のせめぎ合いと言えよう。

しかし、ビデオチップによるジオメトリー演算や、テクスチャー圧縮技術は、DirectX 7以降でサポートされる予定となっており、DirectX 7が正式にリリースされるまでは、せっかくの新技術も宝の持ち腐れでしかない。さらに、ジオメトリーエンジンの内蔵によってチップ単体の値段が上昇するため、搭載カードの価格もそれだけ高くなることが指摘されている。ただ、GeForce 256やSavage 2000＋を搭載したカードが、描画能力や画質の面で、従来のビデオカードとは一線を画す製品になることは間違いない。パソコンゲームが、また一歩、われわれの理想の姿に近づくことになるだろう。

テクスチャー圧縮のサポートが魅力のSavage 2000＋。S3傘下のダイアモンド・マルチメディア・システムズが、同チップを搭載したビデオカードとして、Viper 2を製品化する予定だ



ATIテクノロジーズが1999年末に発売するRAGE FURY PRO。搭載しているチップはRage 128 Proで、コアクロックが90MHz（Rage 128 GL）から143MHzに引き上げられている

主要ビデオチップの仕様

メーカー名	nVIDIA社	S3社	スリー・ディー・エフ・エックス	ATIテクノロジーズ
チップ名	GeForce 256	Savage 2000+	Napalm	Rage 128 Pro
ジオメトリーエンジン	○	○	○	○
テクスチャー圧縮	○	○	○	－
コアクロック	120MHz	200MHz	－	143MHz
メモリークロック	166～183MHz	200MHz	－	－
RAMDAC	350MHz	350MHz	－	300MHz
メモリー	最大128MB	最大64MB	最大64MB	最大32MB
メモリーインターフェース	256ビット	128ビット	－	－
ポリゴン描画能力	15Mトライアングル／秒	－	－	8Mトライアングル／秒
フィルレート	480Mピクセル／秒	400Mピクセル／秒	800Mピクセル／秒	－
対応バス	AGP 4×	AGP 4×	AGP 4×	AGP 4×
ボードメーカー（製品名）	エルザ（ELAZOR X） カノープス クリエイティブメディア LeadTek ASUSTek Computer Guillemot（3D Prophet）	ダイアモンド・マルチメディア・システムズ（Viper 2）	スリー・ディー・エフ・エックス	ATIテクノロジーズ（RAGE FURY PRO）

MANIAX

Savage4のクロックアップ版が登場
ベンチマークテストで弱点を再検証

コアクロックとメモリークロックが166MHzにアップ

コストパフォーマンスの高さで注目を集めているSavage4シリーズに、新チップSavage4 Xtremeが加わった。従来のSavage4からの変更点は、コアクロックとメモリークロックのスピードアップだ。Savage4 Pro＋と比較するとコアクロック比で約33%、メモリークロック比で約16%上昇している。高解像度が弱いと言われているSavage4だが、今回のスペック更新で、それがどれだけ克服されているのかが気になるところだ。

今回、Savage4 Xtremeを搭載したサンプルボードをS3から入手したため、早速、テストしてみた。このボードは、ダイアモンド・マルチメディア・システムズがStealthⅢ S540 Xtremeとして開発を進めているもので、Savage4 Xtremeを使用した最初の製品となる。ボードのスペックは、クロックスピードを除けば、同社のStealthⅢ S540（Savage4 Pro＋搭載）とまったく同じである。店頭価格も同程度の約1万5,000円になりそうで、コストパフォーマンスがより高くなっている。発売予定は9月下旬だ。

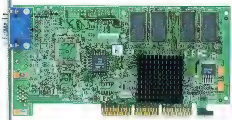
Savage4と比べて20%ものパフォーマンスアップを確認

StealthⅢ S540の新旧モデルを使って、「UNREAL」および「QUAKE Ⅲ ARENA」のパフォーマンス比較を実施した。UNREALでは、S3独自のAPIであるMeTalモードを使用して、解像度によるパフォーマンスの変化に注目してテストを行った。結果はグラフに示したとおりで、1024×768ドットでは、StealthⅢ S540と比べて約20%ものパフォーマンスアップが見られた。クロック比を考慮すると妥当な結果だが、価格に差がないことを考えれば、これは注目すべき結果と言える。また、640×480ドットでは12%程度にとどまっているので、高解像度になればなるほどクロックスピードの利が生きてくるものと思われる。

QUAKE Ⅲ ARENAでは、テクスチャーの色数の違いとパフォーマンスの関係に注目してテストを行った。ゲームの設定は、解像度、色数、テクスチャーの項目を変えただけで、そのほかはデフォルト状態である。テクスチャーの項目を“Compressed”にすることで、S3TCによる何らかの効果があることを期待したが、16／32ビットカラーに設定した場合と比べて、画質やパフォーマンスの面で目立った違いは見られなかった。パフォーマンスはどの設定でも、StealthⅢ S540より約20%のパフォーマンスアップが見られ、Savage4 Xtremeの優位性がこちらでも確認できた。

しかし、いくらパフォーマンスがアップしたとは言え、高解像度が弱いという印象は拭い去ることができない。UNREALのテスト結果を見ると、1024×768ドットでは、640×480ドットの約半分のフレームレートしか出ていない。この特性は、G400やRiva TNT2、Voodoo3ではそこまで顕著に見られない。Savage4搭載カードとの価格差を考えれば当然だが、ゲームを高解像度で楽しみたいというユーザーにとっては致命的な欠点だ。

とはいえ、Savage4には高解像度の弱点をじゅうぶんに補えるほど、魅力的な技術が備わっている。テクスチャー圧縮技術（S3TC）である。テクスチャーを圧縮することによって、2048×2048ドットという巨大なテクスチャーが扱えるようになる。その効果は絶大で、3Dゲームのグラフィックのクオリティーを大幅にアップしてくれる。「UNREAL TOURNAMENT」やQUAKE Ⅲ ARENAなどのビッグタイトルがS3TCをサポートすると表明しており、後ろ盾は万全だ。2万円以下の価格帯では無敵とも言えるSavage4だが、今回のXtremeの登場により、さらにその地位を確実なものにし、ハイエンドビデオカードに対しても少なからず脅威となるに違いない。



これは、ダイアモンド・マルチメディア・システムズが製造したサンプルボードの写真で、製品版のStealthⅢ S540 Xtremeは若干デザインが変更される可能性がある

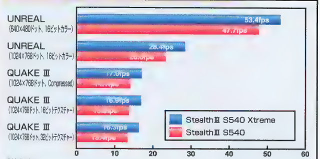
StealthⅢ S540 Extremeのパッケージ。写真は英語版のものだが、発売時期はアメリカとほぼ同時期の9月下旬の予定だ

S3がS3TCのデモ用に用意したUNREALのマップ。UNREAL TOURNAMENTでも同等のグラフィックが見られるはずだ

StealthⅢ S540 Xtremeの主な仕様

	StealthⅢ S540	StealthⅢ S540 Xtreme
ビデオチップ	Savage4 Pro+	Savage4 Xtreme
コアクロック	125MHz	166MHz
メモリークロック	143MHz	166MHz
ビデオメモリー	32MB SDRAM	32MB SDRAM
対応バス	AGP 4×	AGP 4×
最大解像度	1920×1440ドット、16ビットカラー	1920×1440ドット、16ビットカラー

Savage4 Xtremeベンチマーク比較



計測環境：CPU／PentiumⅡ 450MHz、メモリー／128MB、OS／Windows 98+DirectX 6.1

WELL OF SOULS

今月は、シンプルで分かりやすいインターフェースを持ったネットワークRPG「WELL OF SOULS」を紹介する。多種多様にあるユーモラスなスキンの中から、自分好みのキャラクターを設定し、世界中の人間との冒険を楽しもう。マップを自由に制作することも可能だ。　文／杉山淳一

魂がネットワークを浮遊する 手ごたえのあるファンタジーRPG

LDⅢによく似たシステム 広大なワールドマップでの冒険

「WELL OF SOULS」(以下、WoS)は"魂の井戸"という意味で、このゲームが採用したユニークなシステムに由来している。プレイヤーは魂だけの存在となって、インターネット上で各プレイヤーがオープンしているワールドマップを渡り歩き、そこに用意されているクエストをクリアして強くなっていく。そのワールドマップの橋渡しをする場所が井戸というわけだ。

ここまででぴんときた人も多いはず。日本でアートディンクから発売された「ルナティックドーン Ⅲ」とよく似たシステムなのである。プレイヤーが自分でマップを構築し、それらのマップを互いに訪問し合うことができるようになっているのだ。

このWoSは、Synthetic Reality社が制作中のネットワークRPGで、原稿執筆時点(1999年8月末現在)ではベータテスト中である。しかし、Synthetic Reality社のホームページによると、同社のソフトウェアは基本的にシェアウェアで供給されているので、正式公開時も一定期間は無料で遊べる。

遊ぶ前には必ずWoSのホームページをチェックし、最新のパッチを当てておこう。月に1、2回は最新のパッチがリリースされている。このほかに、デザイナーやプレイヤーが作ったスキンもダウンロード可能。詳しくは後述するが、遊び尽くしたいならホームページは要チェックだ。

マルチプレイに旅立つのは シングルプレイで強くなってから

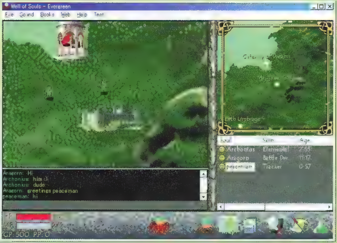
ゲームは、シングルプレイモードとマルチプレイモードがある。マップを選択した後で表示されるWELL画面は、キャラクターメイキング、セーブしたキャラクターのロードを実行する基本的な画面で、ほかのプレイヤーとチャットもできる。ゲーム中はいつでもこの画面を呼び出せるため、キャラクターの交換も自由自在だ。

キャラクターメイキングでは、名前、クラスを決め、PK行為を許可するならばチェックマークを入れる。次に、与えられた20ポイントを、知恵、力、体力、機敏さ、器用さの五つのパラメータに振り分ける。そして、最後にスキンを選択。スキンの種類は人から動物、ドラゴンに至るまで、迷うほどたくさんある。設定したパラメータに合いそうなものを選んでもいいし、戦士の姿をした魔法使いを育ててもいい。

キャラクターデータは流用できるので、テレホーダイタイムまではシングルプレイでキャラクターを育て、ポーションなどのアイテムをそろえてから、マルチプレイへ旅立つといい。マルチプレイを選択すれば、現在稼働中のサーバーが自動的に検索、一覧表示されるので、なるべくPING値が小さく、参加人数が多い所を選んで参加しよう。

ここがWELL画面。キャラクターを作ったり、過去に作ったキャラクターを呼び出せたりする。スキンを使わずにマップに入ると観客モードになり、プレイヤーたちの行動を眺められる。その場合、チャットはできるが、相手に自分の姿は見えない

城に入ると、アイテムや防具、武器など、たくさんのショップが並んでいる。シングルプレイでは、ここを拠点にしてキャラクターを成長させよう



メイン画面は、左が拡大マップ、その下にチャット用ウインドウ。右上は情報ウインドウになっている。コマンドは画面右下にまとめて配置されている。コマンド入力は、すべてアイコンをクリックするだけだ

城の奥に王様がいた。お目にかかると「ドラゴンを倒してくれ」と依頼される。取りあえず、これが最初の目標となるようだ

Information

OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 90MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	DirectX対応カード
HD容量	16MB以上
サウンド	DirectX対応カード
モデム	14.4kbps以上
URL	http://www.synthetic-reality.com/wosDownload.htm

戦闘や経験値の分配がある パーティープレイの面白味

ゲームの舞台設定は、RPGの定番とも言える、剣と魔法のファンタジー世界だ。しかし、実際に遊んでみると、キッズコミック調のキャラクターグラフィックに、実写を背景にした場面が加わって、どことなくファニーな印象である。一枚絵のキャラクターがフワフワと浮かんでいる様子は、実にほのぼのとしている。これは、プレイヤーの基本が、魂であることを表現したものだ。パラメータ自体は魂が受け継ぎ、スキンは魂が宿る器だという考え方なのである。

ゲームシステムは、アイコンをクリックするだけの簡単なもので、戦闘中はお星さまがキラキラしており、1滴も血が流れない。子供でも楽しく遊べるだろう。

このゲームには、世界の王になったり、最強のドラゴンを倒したりというような具体的な最終目的は無い。マップにちりばめられたさまざまなクエストを、1人で、あるいはほかのプレイヤーとパーティーを組んで、クリアしていく。WoSの世界の住民となって、仲間との出会いを楽しむゲームなのだ。

モンスターはマップには表示されず、ランダムに出現する。しかし、ほかのプレイヤーはマップに表示されるので、自分のプレイヤーと位置を合わせれば、戦闘場面と同じように画面が拡大される。プレイヤーの状態は、移動中、戦闘中、死亡などがグラフィックで判別できるので、ひん死の仲間を助けたり、戦闘に加わって助太刀できたりする。作りたてのキャラクターでマルチプレイのマップに飛び込んでしまったら、強そうなプレイヤーに同行を願おう。パーティーに参加すれば、最も経験値が多いプレイヤーが自動的にリーダーとなり、移動や戦闘の判断を行う。もちろん、戦闘に勝てば、経験値やお金を配分してもらえる。

現在のワールドマップは三つのサーバー上に存在している。この中には日本のサーバーも立っているが、日本人専用というわけではなく、さまざまな国のプレイヤーが集まっていた。どこから来たかと聞かれ、日本と言ったら、相手がいきなりローマ字での日本語会話になったので驚いた。彼はアメリカのビジネススクールに通う留学生で、プレイ時間も長い。留学生が遊んでいていいのかと余計な心配をしながら、彼のパーティーで旅を続け、彼の紹介のおかげか、たくさんの常連プレイヤーがこちらの半端な英語に付き合ってくれた。

パーティーを組んだときに気を付けたいのは、ほとんどのクエストを終了したリーダーに随行すると、そのリーダーが完了しているクエストは遊べなくなってしまうということだ。この場合は、残念だがそのパーティーを離れ、自分をリーダーとするパーティーを作った方がいい。

モンスターはマップに表示されないので、うろついていると突然戦闘になる。剣のアイコンをクリックしてから、モンスターをクリックすれば攻撃できる。ダメージを受けたらアイテムのポーションを使う。それでも形勢が不利なら、靴アイコンをクリックして逃げ出そう

学校らしき建物に入ると、先生が体力を回復してくれた。強くなるためには、何かの本を探すといいと言われた。戦いを有利にするアイテムがどこかにあるらしい

自分の世界を作るという新しい遊び方

現在のマップの種類は限られているが、クエストが尽きてしまうことはない。なぜなら、マップを作成した人が、いつでも新しいクエストを追加できるからである。そこで、最後にこのゲームのもう一つの遊び方「マップ制作」を紹介したい。現在は処理落ちがひどく、快適にマップ制作を楽しめるわけではないが、手順としては次のようになるようだ。

まず、全体マップとして512×512ドット、256色のJPEG画像を用意する。次に、寺院や店などのオブジェクトを配置し、最後にスクリプトを使ってクエストを用意する。なお、BGMには自分で作曲したMIDIデータが使えるほか、スキンもデザインできる。つまり、素材制作のルールを守れば、すべてのデザインを自分のアイデアで変更できるという、とても自由度の高い設計になっているのだ。

世界を創作するのは大変だが、まずはオリジナルのスキンで旅に出てみよう。どれだけ多くの仲間と交流できるか、また、自分の個性をどこまでアピールできるか。これが、WoSを楽しくするポイントとなるのだ。

多種多様なスキン

Assassin

Adventurer

Battle Dwarf

Elf

DogusMage

弓使い、魔法使い、戦士、動物など、いろいろなスキンが用意されている。自分で作ったスキンを使うときは、相手に"File"メニューで"Ask for new skins"にチェックを入れてもらおう。すると、自動的にスキンのグラフィックが相手のプレイヤーにも転送されるのだ

ハマリ度ランキング 銀メダル

魂と身体という概念が分かりにくいけれど、世界に入ってからは操作も簡単で楽しい。自分の世界作りも楽しめる。

MSN Gaming Zone 定点観測

Gamer's BATTLE

AoEⅡは日本語対応ロビーで対戦できる
Zone日本語化プロジェクト始動！

アメリカのマイクロソフトが運営する、世界最大級のゲームサイトとして知られるMSN Gaming Zoneは、これまで英語のみでサービスを行っていたが、1999年冬から日本語によるサービスの提供も予定している。この日本向けサービスの開始に合わせて、本誌でもZone関連情報の定点観測を開始する。連載第1回目となる今回は、同社が予定しているサービス内容について取材し、800万人以上のゲーマーに支持されているZoneの魅力の一端を紹介する。

世界最大級のゲームサイト MSN Gaming Zoneとは何か

MSN Gaming Zone(以下、Zone)については、p.132のネットゲームNewbiesでも紹介しているが、ネットワークゲームのマッチメイキングサービスを行っているサイト(http://www.zone.com/)のことで、ここに行けば、ゲームの対戦相手を簡単に見つけることができる。Zoneがサービスを提供しているゲームは、1999年9月の時点で103タイトルにもなり、その内訳は、マイクロソフトの自社タイトル、LucasArts Entertainment社やMicroprose社などの市販タイトル、カードゲームやチェスなど無償配布されているゲーム、有料で楽しむプレミアムゲームの4種類に大別できる。ちなみに、当連載記事のp.102〜108に掲載している「Asheron's Call」はプレミアムゲームとしてサービスが行われる予定だ。

プレミアムゲームを除いたすべてのゲームが無償で楽しめるため(市販ゲームは購入する必要がある)、Zoneの会員数は全世界で800万人を超えており、1日平均2万5000人のペースで会員数が増えている。このペースで増え続けると、1999年内には1000万人を突破し、2001年1月には2000万人にも達すると予想される。すべての会員が常時Zoneに接続しているわけではないが、1日平均45万人のプレイヤーがネットワークゲームを楽しんでおり、Zoneは世界中のゲーマーの出会いの場、対戦の場(Battle Ground)として認知されつつある。

1000人以上のプレイヤーが常時プレイしているAsheron s Call。日本にサーバーを設置するためには、Zone日本語版の規模拡大が必須となる

Zone人気ゲームタイトル
(日本時間の土曜日午後11時ころのプレイヤー数を元に集計)

市販ゲーム

	タイトル名	プレイヤー数
1	Age of Empires:Rise of Rome	2,149
2	RAINBOW SIX	2,140
3	Age of Empires	1,216
4	JEDI KNIGHT:DARK FORCESⅡ	588
5	MECHWARRIOR 3	385
6	QUAKE Ⅱ	353
7	SCRABBLE	335
8	RAINBOW SIX:EAGLE WATCH	297
9	Motocross Madness	240
10	AXIS & ALLIES	219

フリーゲーム

	タイトル名	プレイヤー数
1	SPADES	5130
2	CRIBBAGE	2018
3	HEARTS	1985
4	BACKGAMMON	1897
5	BRIDGE	1680

プレミアムゲーム

	タイトル名	プレイヤー数
1	Asheron's Call ※	2354
2	GEMSTONE Ⅲ	1377
3	DRAGON REALMS	1263
4	FIGHTER ACE	759
5	TANARUS	296

※ベータテスト中

AoEⅡの発売に合わせて Zoneの日本人向けロビーを開設

世界中のゲーマーが集まっているZoneには、当然、日本からのアクセスも多い。マイクロソフトのJames Spahn氏によると「全体の3〜5%にあたる4万人前後の日本人プレイヤーがZoneでゲームを楽しんでいる」そうだ。ただし、Zoneでは基本的に、英語でコミュニケーションをしてマッチメイクを行っているため、英語が苦手なプレイヤーにとっては敷居が高い。そこで、日本のゲーマーがもっと気軽に対戦が楽しめるようにするためのインフラとして、Zoneの日本語サイトが今冬に開設される。

具体的には、Zone内に日本人向けロビーが開設され、そこに行けば日本人の対戦相手が探せる、というわけだ。マッチメイクの対象となるゲームタイトルは、同社が11月26日に発売を予定している「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」(以下、AoEⅡ)で、「AoEⅡの発売に合わせて、Zoneの日本語サイトが試験的に開設される」(James Spahn氏)ことになる。

スケジュールとしては、9月17〜19日に幕張メッセで開催される東京ゲームショウ'99秋の会場で、「AoEⅡはZoneで遊ぼう、という看板を出して皆さんにZoneの存在について知ってもらう」(中山謙治氏)ことからスタートする。その後、AoEⅡの発売と同時にZoneの日本語サイトが正式オープンするという段取りだ。

最大8人でのマルチプレイが楽しめるAoEⅡ　Zone日本語サイトの開設によって、大いに対戦が盛り上がることが予想される

Zone日本語サイトの開設準備を進めている、(左から順に)マイクロソフトのJames Spahn氏、中山謙治氏、伊藤三恵氏

GROUND

AoE IIのゲームメニューから Zone日本語サイトへアクセス可能

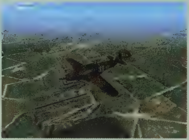
ここで、Zoneへの接続手順を簡単に紹介しておこう。AoE IIを起動すると、ゲームメニューの中に"Zone"というアイコンが用意されているので、それをクリックすると、インターネットへ接続して、Zoneの日本語サイトへアクセスする。この場合、AoE IIの日本語ロビーへ直接飛ぶことになる。ここに掲載してているZoneのロビーサイトの画面写真は、「Age of Empires」のものだが、Zone日本語サイトが正式オープンした際は、日本語のメニューが表示されるはずだ。

すでにZoneの会員になっている場合、ここでZoneネームとパスワードを入力して、サインインするが、未登録の場合、Zoneへの入会手続きをすることになる。登録料は無料だ。

一般的なゲームサイトを利用する場合、Mplayerなどは専用のクライアントソフトが必要になるが、Zoneの場合はブラウザーだけあればよい。Mplayerは英語サイトと日本語サイトで、両者への接続環境(クライアントソフト)が共存できないため、どちらか一方しか接続できないが、Zoneの場合、ブラウザーを使って、英語サイトと日本語サイトのどちらでも好きな方へアクセスできる仕組みになっている。

ロビーサイトに接続すると、ゲームの種類ごとにルームが分類されていて、ここから自分が希望するルームを選択することになる。ルームは、製品版またはデモ版という分類、または初級者や上級者といったレベル別に用意されることが予想される。日本語対応のデモ版については「製品版が完成した後にデモ版の開発に取りかかるので、日本では製品版の発売直前に配布することになる」(伊藤三恵氏)が、このデモ版を使って、Zoneで対戦することも可能だ。

プレイしたいルームを選んで入室すると、対戦相手を探すためのウインドウが開く。このウインドウ上に、現在進行中のゲームや対戦者募集中のゲームが一覧されるので、すでに作られているゲームに"Join"するか、新たにゲームを主催して"Host"となる。画面の右側には、現在接続中のプレイヤー名が一覧表示されるため、ここで知人を探すことも可能だ。もしくは、画面下に表示されるチャットを使って、対戦相手を探すのもよいだろう。



有料ゲームとして、1日$1.95もしくは1カ月$9.95でサービスが提供されているFIGHTER ACE。Zoneの人気タイトルの一つで、香港でも実験的にサーバーが設置されている

AoE II向けZone日本語版の成功が ACの日本向けサービスにつながる?!

英語版のZone上では、現在103タイトルのゲームがプレイできるが、日本語サイトの今後についても気になる。1999年内に用意されるのは、AoE II用の日本語ロビーだけだが、今後の展開についてはユーザー次第ということになりそうだ。マイクロソフトとしては、これまでAoEのプレイヤーがソフトの購入後に、どれだけの規模でネットワーク対戦を行っているのかを把握しきれていない。そのため、まずはAoE IIのプレイヤーを対象に、Zoneでサービスを提供し、どれだけのプレイヤーが来るのか、継続的にプレイするのか、どの程度の時間プレイするのかといった、プレイヤーのニーズをある程度調査した上で、次のステップに進みたいと考えているようだ。

また、Zone日本語サイトに多くのプレイヤーを集めるために、同社はイベントを企画しており、Zoneへ集まったプレイヤーの数を考慮した上で、「定期的か不定期かはともかく、冬休みや年明けにはトーナメント大会を行いたい。」(伊藤三恵氏)

Play Onlineの読者であれば、Asheron's Callの日本向けサービスの予定が気になるところだが、可能性がないわけでもない。現在、英語版Zoneでは、「FIGHTER ACE」というネットワーク専用タイトルをプレミアムゲームとしてサービスを提供しているが、「リアルタイムで一つの世界を共有するゲームが、今後、最も注目を集める」(James Spahn氏)と、同社も考えている。その場合、レイテンシー(PING値)が大きな課題になるため、地域ごとにサーバーを置く必要がある。Zoneの日本語サイトは、ロビーサイトがアメリカに設置され、ゲーム開始後はプレイヤー同士が直接通信することになるが、Asheron's Callのような、サーバーへ常時接続するタイプのゲームの場合、サーバーを日本に設置して、サーバーの管理も日本のスタッフが行わなくてはならない。その場合、コスト負担が大きくなるため、ある程度の需要が見込めないと、サービスの提供は難しいということになる。

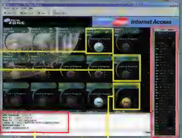
話を整理すると、AoE II向けに開設される「Zone日本語サイトへのアクセスが増えないことには、次の展開は難しい。それを現実のものとするためにも、皆さん、Zone日本語サイトへ遊びに来てほしい」(中山謙治氏)ということだ。AoE IIの成功が、すぐにAsheron's Callへつながるとは思えないが、マイクロソフトが日本でのネットワークゲーム市場に注目していることは間違いない。

対戦相手を募集しているゲーム。"Join"をクリックしてここに入れば、すぐに対戦できる

現在、対戦中のゲーム。AoEの場合、途中から乱入することはできない

自分がゲームを主催したい場合、"Host"をクリックしてゲームを作ればよい

現在、ゲームに　しているプレイヤーの数が表示される



Asheron's Call
Special Preview第2弾

100時間以上プレイして分かった Derethのタウンガイドとレベルアップのポイント

ここからはMSN Gaming Zoneで行われている「Asheron's Call」のベータテストについて、10月号に引き続き紹介していく。アメリカとカナダ以外の国からのベータテスターは募集されていなかったが、実はそれ以外の国からのテスターも少なくはない。それだけ全世界で注目されているゲームであり、オープンベータテストに期待が寄せられている。ここでは、Asheron's Callのベータテストにおける問題点について考えてみた。

ベータテストでの気になる問題点

ネットワークゲーム特有の Kill StealとPlayer Killの問題

ほかのプレイヤーと戦闘状態にあるモンスターを横取りすることをKill Stealという。また、他人が倒したモンスター（または死亡したプレイヤーキャラクター）の所持品だけを奪っていくプレイヤーをLooterと呼ぶ。これらはネットワークゲームならではの問題で、ありとあらゆる場所で賛否両論を生み出している。

「Asheron's Call」（以下、AC）でのモンスターとの戦闘においては、Kill Stealは常識である。他人が戦っているモンスターを攻撃しただけでもスキル使用による経験値が入るため、必要以上にほかのプレイヤーからのヘルプがある。また、最終的にとどめを刺したプレイヤーに多くの経験値が入るシステムであるため、途中参戦は不利にはならない。

ダンジョンでは、宝箱にアイテムなどが出現するシステムになっているが、当然それを守護するモンスターもいる。モンスターと戦っているプレイヤーの脇を通って宝箱だけあさっていく……というようなこともタブーではない。大人数のパーティーがダンジョンに現れたら、そこで得られるはずの経験値もアイテムも根こそぎ彼らに奪われてしまうだろう。そのような行為に対抗する手段はないので、あきらめて別のダンジョンを探すしかない。

「EVERQUEST」のように周辺のプレイヤーに叫ぶことでマナーの悪いプレイヤーに警告することも、「ULTIMA ONLINE」のようにマナー違反に対してはPKも辞さないという態度をとることもできない。PvP（Player vs. Player、プレイヤー同士での戦闘）も不可能ではないが、レベル制のシステムであるため、レベル差のあるプレイヤーと戦うことには意味がない。また、PvPプレイヤー同士でしか戦闘はできない。さらに数値的な評判システムがないため、悪い行いをするプレイヤーを見分ける手段もない。

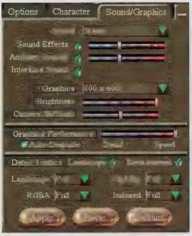
結局、力には力で対抗することぐらいしかないわけだが、これはACのAllegianceシステムと関連して中世的な時代をシミュレートしていると言えなくもない。また、Kill StealやLooter、PKなどはネットワークRPGでは当たり前のことで、それもだいご味の一つであると主張するプレイヤーもいないわけではない。

多彩なグラフィックが用意されているため テクスチャーメモリーが足りない

筆者が使用している環境のせいかもしれないが、Riva128+Voodoo2(8MB)SLIとTNT(16MB)の両方の環境でテクスチャーメモリー不足による描画のキャンセルが頻繁に起こる。これは多くのプレイヤーが集まる町などで発生し、グラフィックモードの設定変更を指示するメッセージが表示される。もちろん、ベータテストでの問題であるから、製品版では解決されることと思う。

ACでは装備品の違いによってキャラクターグラフィックが多様に変化する。それがほかのプレイヤーとの差別化にもなり、ACの大きな魅力になっているのだが、アイテムごとにテクスチャーパターンを用意すれば、当然メモリーの不足が発生する。これによって、キャラクターや地形のグラフィックは真っ白なむきだしのポリゴンとなり、ACの魅力であるバラエティーに富んだ画面表示が失われてしまうのだ。

グラフィックオプションはかなり細かく設定できる。詳細は右の画面を見てほしいが、ACの特徴である細かな感情表現を画面で確認するためには、かなり解像度／詳細度を上げる必要がある。戦闘ゲームとして考えれば荒い設定でも構わないが、ロールプレイ派には高性能な3Dアクセラレーターが必須となるだろう。



①Graphics：画面の解像度を選択する
②Brightness：明度の変更で、暗すぎたり明るすぎる場合に使用する
③Camera Stiffness：キャラクターの向きを変えた時の視点の流れを調節する
④Graphics Performance：詳細さと速さの優先度合いをバーで変更できる
⑤Auto-Degrade：チェックを入れると、描画オブジェクト数に応じて詳細度を自動的に最適化する
⑥Detail Texture：地形や樹木などといった固定オブジェクトの詳細描画のオン／オフ。そのほか、Landscape／ClipMap／RGBA／Indexedのそれぞれについて、描画品質を4段階に設定できる

残念ながら、このエラーメッセージが表示された場合、グラフィックの設定を落としていくしかない。粗い解像度は悪いことばかりではなく、描画処理速度を向上させる効果もあるため、プレイに使用するプレイヤーキャラクターによっては最良の設定となる場合もある

Low 3D texture memory detected, which may result in white textures in the view window. Go to the Sound/Graphics Options panel and try lowering the texture resolution settings.

Derethの冒険に活用できる五つの出生都市を紹介

NPCとの取り引きだけでなく、ほかのプレイヤーとの情報交換の場でもある「町」は現在23ヵ所もある。そのうち、新規プレイヤーの開始都市として選べるのは9都市。今回は小規模な都市(Samsur、Al-Arqas)と、対照的にプレイヤーが多い大都市(Rithwic、Shoushi、Holtburg)を五つ紹介しよう。建物やNPCの位置を示す座標は、チャットモードで「@loc」コマンドを使用することで調べられる。Derethでの冒険に活用してもらいたい。

Derethのマップ

山岳地帯に位置する小規模な都市

Samsur

都市分布上の中央部、やや北西の不毛な山岳地帯にSamsurはある。ほかのどの都市からも遠く、町の規模も大きくはない。噴水が設置されており、のんびり過ごすには悪くないだろう。冒険に必要な物はすべてそろい、大きな市場の中に複数のNPCベンダーがいるので、買い物のために町の中を走る回る不便さはない。Yaraqという町へのポータルがX140,Y140にある。

Samsurの施設と売り物情報

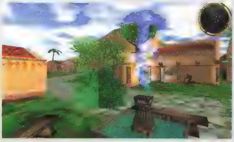
施設	座標	NPC名	売り物
Blacksmith	X156, Y156	Aiz ibn khayt	Armor、Trade Notes、Weapons
		Talan ibn Tanish	Armor、Clothing、Trade Notes、Weapons
Bowyer	X176, Y160	Thawasa al-La'ud	Trade Notes、Weapons、Flething Items
		Julsama bint Sakim	Armor、Books、Paper、Containers、Food、Keys、Tools、Miscellaneous、Trade Notes、Weapons
Healer	X157, Y175	Burah bint Fathlan	Miscellaneous、Services、Trade Notes
Jeweler	X159, Y180	Fathlan ibn Nuril	Gems、Jewelry、Trade Notes
Market	X118, Y160	Nusruya al-Kanujan	Clothing
		Sutaiya bint Yil	Books、Paper
		Vshad al-Fasam	Containers、Food、Cooking
		Da'hir ibn Khayzur	Spell Conponents、Trade Notes、Mana Stones、Magic Items、Alchemical Item
Pub	X179, Y180	Mashiya al-Abdi	Books、Paper、Food

表の見方

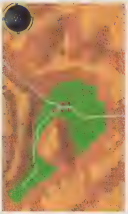
売り物は施設にいる各NPCごとにまとめた。各施設の種類は以下のとおり。

Apperel(衣服屋)、Archmage(魔法屋)、Blacksmith(鍛冶屋)、Bowyer(弓屋)、Cow(牛)、Fletcher(弓屋)、Fountain(噴水)、General Goods(雑貨屋)、General Store(雑貨屋)、Grocery(食料雑貨屋)、Healer(治療屋)、Inn(宿屋)、Jeweler(宝石商)、Life Stone(死による復活地点を変更できる岩)、Market(マーケット)、Pub(酒場)、Scribe(本屋)、Seamstress(裁縫屋)、Tailor(洋服屋)、Tavern(酒場)、Weapons Smith(鍛冶屋)

Samsurの噴水の脇にはベンチが三つ用意されており、プレイヤーとの待ち合わせに使えそうだ。水が勢いよく噴き出している様子が映し出される



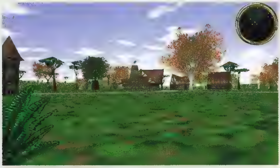
SamsurのMarketの外観は、古い教会を利用したような感じだ。階段を上ったところに魔法の材料を売っているNPCがいるが、広さは狭めである



Samsurの全体図。町がある草地以外は、ごつごつした岩山である。殺風景だが、樹木などのオブジェクトがない分、軽快にプレイできる

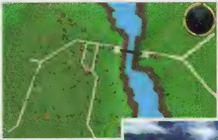
酪農が営まれる田舎町
Rithwic

Aluvian族の都市としては比較的南の内陸部に位置する。川によって町が東西に分断されているが、頑丈な木橋が架かっているため、往来に不便はない(川は浅く、徒歩でも渡れる)。Life Stoneも東側と西側に一つずつある。また、町の至る所に井戸があり、酪農農家もあるので、将来Cookingなどを修行するには悪くない条件かもしれない。筆者が訪れた際には、木々から落ち葉が舞い降りていた。

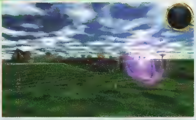


まさにヨーロッパの田舎町のイメージそのもののRithwic。初めて落ち葉を見た時、小さな動物から攻撃を受けたと勘違いしてしまった

訓練に使われる牛。このように生きている牛を見られるのはラッキーで、ほとんどの牛は出現した途端に冒険者によって殺されてしまう



見たとおり、川によって分断されている。Derethでは、どんな田舎町でも道路が整備されている。偉大な王が統治していたに違いない



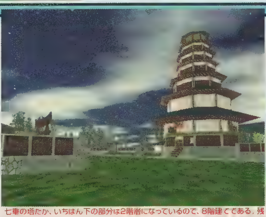
夜明けのRithwicの橋をポータルも絡めて撮影した。流れる雲間から星が見えているのが幻想的だ。紫のポータルは都市間移動、青いポータルはダンジョンの入り口というように区別されているようだ

Rithwicの施設と売り物情報

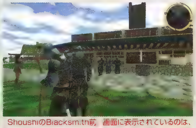
施設	座標	NPC名	売り物
Blacksmith	X119, Y180	Luthin the Smith	Armor、Clothing、Trade Notes、Weapons
Cow	X14, Y126	–	–
Fletcher	X73, Y111	Trothyd Fletcher	Trade Notes、Weapons、Fletching Items
Grocery	X105, Y45	Ynarre the Grocer	Food、Keys、Tools、Cooking Items
Healer	X92, Y181	Brisin the Smith	Miscellaneous、Services、Trade Notes
Jeweler	X111, Y183	Soldona Wotmad	Gems、Jewelry、Miscellaneous、Trade Notes
		Nulsymber	Books、Paper、Containers、Spell Components、Trade Notes、Mana Stones、Magic Items、Alchemical Items
Life Stone	X11, Y38	–	–
Life Stone	X132, Y90	–	–
Pub	X24, Y156	Ricetha	Books、Paper、Food
Pub	X132, Y190	Erludd th Cur	Books、Paper、Food
		Weary looking Man	Books、Paper、Keys、Tools
Shoushi Portal	X102, Y39	–	–
Tailor	X36, Y82	Dortold the Tailer	Clothing
Tailor	X84, Y154	Ji Tenxien	Clothing
The Gilded Tome	X75, Y136	Wylreda the Scribe	Books、Papers
		Urnolt the Jeweler	Gems、Jewelry、Trade Notes
Weapons Smith	X46, Y59	Baizai En	Trade Notes、Weapons

仲間集めに適した便利な町
Shoushi

Sho族の首都とも言える風格ある町並み。Shoushiは、Derethの南東の海岸沿いに位置する。町の周囲は塀で囲まれており、中心部には塔がある。冒険に必要な品物はじゅうぶんにそろうので、町の経済は活発でプレイヤー数も多いが、このためほかの都市よりもラグが発生しやすい。しかし、ほかのプレイヤーとのコミュニケーションが取りやすく、仲間集めにも適しているのは捨てがたい魅力だ。また、町の近くに初心者用のダンジョン(レベル2～10)があり、筆者もベータテストではShoushiを中心に活動している。



七重の塔だが、いちばん下の部分は2階層になっているので、8階建てである。残念ながら2階より上には上ることができない。町の様子は中国風だが、鳥居(画面左と中央奥)があるのがファンタジーっぽい



ShoushiのBlacksmith前。画面に表示されているのは、すべてプレイヤーキャラクターである。別の冒険者が不要になったアイテムをNPCに売るのを待って、より高性能な装備を調えるため、この場所はいつも混雑している

Shoushiの施設と売り物情報

施設	座標	NPC名	売り物
Apparel	X84, Y68	Gonjoku Ryumi	Armor、Books、Paper、Clothing、Containers、Food、Keys、Tools、Miscellaneous、Weapons
Archmage	X43, Y42	Chen Wah-Ji	Containers、Spell Components、Trade Notes、Mana Stones、Magic Items、Alchemical Items
Blacksmith	X45, Y105	Ven Ounan	Armor、Clothing、Miscellaneous、Trade Notes、Weapons
Bowyer	X21, Y132	Zhofon No	Trade Notes、Weapons、Fletching Items
Fountain	X89, Y111	–	
Grocery	X155, Y150	Hau Ji Tan	Food、Cooking Items
Healer	X139, Y34	Yaohan Tong	Miscellaneous、Services、Trade Notes
Inn	X16, Y64	Jaikite Sanzen	Books、Paper、Food、Keys、Tools
Jeweler	X60, Y176	Ai Konaji	Gems、Jewelry、Trade Notes
Nanto Portal	X13, Y5	–	
Pub	X121, Y107	Nin Hong	Books、Paper、Food、Keys、Tools
Scribe	X155, Y57	Brothe Gonun	Books、Paper
Spire of Serenity	X84, Y144		–
Tailor	X132, Y173	Ma Shin	Clothing
Yansi Portal	X71, Y145	–	

Shoushiの町は東西南北へまっすぐに建設されている。町の中心から見て、塔が北側になる

異世界の雰囲気を醸し出す砂漠の都市

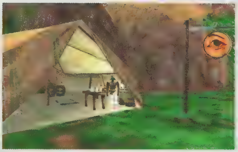
Al-Arqas

Dereth中央の砂漠の真ん中にある都市。規模は小さいが、すべての商品が店でそろうので、なかなか便利な町だ。砂漠には標識のような目印が立っており、道がなくても迷わずに済む。プレイヤーはまったくといっていいほど見かけないが、それが逆に異世界を感じさせてくれる。新規キャラクター開始都市として選択できるが、何もない砂漠の町をあえて選ぶ理由はほとんどない。

Al-Arqasの施設と売り物情報

施設	座標	NPC名	売り物
Blacksmith	X107, Y131	Boywer Muta al-Mai	Trade Notes、Weapons、Fletching Items
		Smith Dah bint Nas	Armor、Clothing、Trade Notes、Weapons
General Goods	X12, Y102	Qufar ibn Ijtaiwa	Armor、Books、Paper、Clothing、Containers、Food、Keys、Tools、Miscellaneous、Trade Notes、Weapons
		Itir ibn Ativ the Barkeep	Books、Paper、Food
Grocer	X180, Y121	Tailor Najsun	Clothing
		Sidzika the Grocer	Food、Cooking Items
		Bashkiya the Scribe	Books、Paper
		Archmage Jiz ibn Ijfar	Spell Components、Trade Notes、Mana Stones、Magic Item、Alchemical Items
Healer	X122, Y70	Healer Sunwi	Miscellaneous、Services、Trade Notes
Jeweler	X62, Y63	Hinnabqiq the Jeweler	Gems、Jewelry、Keys、Tools、Trade Notes

砂漠の真ん中にぽつんと存在するオアシス。こうして上空から眺めると、グリーン以外は全部バンカーか？　とロマンのかけらもない筆者は連想してしまった



Al-ArqasのテントのなかにいるのはHealerのNPC。サービスとしてお金を払うと、治療などをしてくれるのだ。それにしても、この看板は痛々しくて直接的なデザインだ

Al-Arqasの温泉？　間断なく蒸気（または温水）が吹き出している池が特徴の町だ。砂漠でありながら地下水が豊富なのだろう。ところで、近くに火山があるのだろうか？

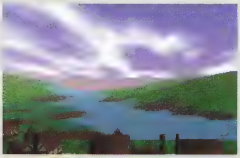
北部最大のプレイヤー人口を誇る都市

Holtburg

Dereth北部でプレイヤー人口が最も多いと思われる都市。町の近くに初級ダンジョンが複数あること、町の中に牛がいて訓練ができること、矢の材料のうち1種類が豊富に手に入ることなどが人気の秘密だろう。川に面した丘陵地に建設されており、丘の上からの景観は素晴らしい。町から少し離れた場所にNPCショップがあり、ここでは何でも扱っているので、売り買いがしやすい。

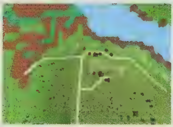
Holtburgの施設と売り物情報

施設	座標	NPC名	売り物
Blacksmith	X87, Y142	Sedor Wystan	Armor、Clothing、Miscellaneous、Trade Notes、Weapons
Bowyer	X104, Y142	Sontelia Dagroff	Trade Notes、Weapons、Fletching Items
Cow	X111, Y154	—	—
General Goods	X137, Y18	Renald the Younger	Books、Paper
		Renald the Elder	Armor、Books、Paper、Clothing、Containers、Food、Keys、Tools、Miscellaneous、Weapons、Cooking Items、Flething Items
General Store	X141, Y84	Healer	Mescellaneous、Services、Trade Notes
		Peddler	Armor、Books、Paper、Clothing、Food、Gems、Keys、Tools、Miscellaneous、Trade Note、Weapons
Grocery	X82, Y33	Fispur Ansel	Containers、Food、Cooking Items
Healer	X34, Y154	Thelnoth Cort	Keys、Tools、Miscellaneous、Services、Trade Notes
Holtburg Dungeon	X115, Y170	—	—
Jeweler	X147, Y130	Monyra	Gems、Jewelry、Trade Notes
		Cindrue	Books、Paper、Spell Components、Trade Notes、Mana Stones、Magic Items、Alchemical Items
Life Stone	X135, Y39	—	—
Seamstress	X57, Y141	Ecutha	Clothing
Tavern	X120, Y36	Wilomine	Books、Paper、Food

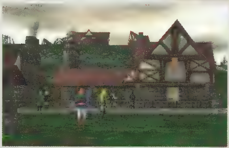


上空の気流がかなり速いことがうかがえる。丘の上からの川の眺めは最高の景色だ

Holtburgの鍛冶屋。20人以上のプレイヤーキャラクターが鍛冶屋で買い物をしている。どの町でも鍛冶屋に最もプレイヤーが集まるので、仲間の募集や情報収集などに活用しよう



上から眺めても変化に富んだ地形が確認できるHoltburg。南に伸びる道だけが途切れていないのは、こちらからほかの町に行けるということだ



雨のHoltburgのBlacksmith前。大勢の人が集まっているが、Shoushiのプレイヤーとはどことなく装備品が異なるのは、都市の近くのダンジョンから獲得できるアイテムに差があるためだ

Derethデビューのファーストステップ

ACのような大規模ネットワークRPGでは珍しいことではないが、最初のうちは右も左も分からず、何をやったらいいか迷ってしまう。キャラクター作成時に、不用意にスキルを選んでしまうとまったく使えないキャラクターとなってしまうこともあるので、AC初心者が路頭に迷わないよう初歩の行動について解説していくことにしよう。

キャラクターメイキング編

OPT流 ボーナスポイント割り振り指南

指南1 カスタムで自由に設定できる

ACのキャラクター作成にはテンプレート(Archer／Blademaster／Enchanter／Lifemage／Sorcerer／Vagabond／Warrior)を使用することもできるが、いろいろな種類の魔法をいきなり使えたり、生産スキルに特化したキャラクターを作るためには、カスタムを選択して自分で設定することになる。

指南2 Strengthを重視せよ

ACでは重量制限がシビアでアイテムを預ける銀行もないことから、Strengthを重視していこう。次に、近接戦闘中心ならEnduranceを、魔法中心ならSelfにボーナスを割り振る。まったく魔法を使わないなら別だが、どのステータスも最低20程度には上げておかないと困ることになるだろう。

指南3 4段階の熟練度に注意

スキルは、戦闘／戦闘補助／魔法／魔法補助／生産／知識／その他の7カテゴリーに分類することができる。さらに、その熟練度はSpecialized／Trained／Untrained／Unusableの4段階となる。SpecializedとTrainedの違いは、キャラクター作成時にスキル値に加算されるボーナス(+10か+5)の差のみで、スキルを使用すれば経験値が得られる点は同じだ。Untrainedでは経験値を得ることができず、Unusableのスキルは使用することもできない。選択したスキルをSpecializedとすれば初期の段階でのアドバンテージとなるが、Trainedに登録できるスキルの数が少なくなってしまう。

指南4 戦闘スキルは最低一つをTrainedにせよ

スキルの選択は、ゲームプレイのポリシーにかかわるので人によって違ってくるが、少なくとも戦闘スキルのうち最低一つはTrainedにしておいた方がいい。War Magicを選択すれば攻撃魔法が最初から手に入るが、Manaが切れた時の対抗手段がないのは心細い。また、戦闘をメインに考える冒険者なら、Healingは重要なスキルとなる。Life Magicを選択しても、初めはHeal Other Ⅰ(ほかののキャラクターの治療)しかなく、自分を回復させる手段がないからだ。ほかには、Item EnchantmentのスキルとUnarmed Combatのスキルを同時に選ぶのはおかしなことではない。なぜなら、Punching用の武器も用意されているので、Item Enchantmentの魔法も有効に使えるのである。

Health Stamina Manaを重視すると、こんなステータスになる。ACはいわゆるタンクメイジ(重装備の魔法使い)を育成するゲームになりがちなので、極端なステータス設定はお勧めできない

Derethデビューのあとでは、Welcomeレターが表示され、チュートリアルダンジョンのわきに登場することになる。どの町にも、このタワーのような建物があり、その周囲にビギナー向けのダンジョンやNPCがそろっている

実践編

初めに足を踏み入れる チュートリアルダンジョン

キャラクターを作成して、初めてDerethの世界に降り立つと、その近くにはチュートリアルダンジョンが用意されている。このダンジョンを指示どおりに進むだけで、ゲームの基本操作を覚えることができるのだ。

渦巻き状の物体を左クリックすると、それがTutorial Dungeon Portalであることが分かる。アイテムの確認、魔法のショートカットの作成などを済ませたら、さっそく突入してみよう。ここには“本物”のモンスターはいないため、いきなり命を落とすようなことはないので安心してほしい。

床の矢印に沿って進めばゲームの基本操作について学ぶことができる。?マークの看板をダブルクリックすると、説明文が表示される

最後に待ってきたダミーモンスター。練習用の武器や魔法で戦闘の訓練をする。実際の戦闘と異なり、モンスターは移動しないし、ダメージを与えてくることもない

ポイントを順番にたどり、標識をチェックしていくと、ゲームの基本操作についてのレクチャーを受けられる。最後はダミー人形を相手に、戦闘訓練だ。ここでは食料などの戦利品を得ることができるので、戦利品獲得(Loot)の練習も怠らないようにしておこう。訓練の相手はダミー人形ではあるが、戦闘スキルを使用するため経験値が手に入る。根気よく続ければ、ここでレベル2まで成長させることができる。

分類	スキル	初期のスキル値を決定する公式	UT→TR	TR→SP	スキルの説明
戦闘	Appraise Item	Focus	0	2	非マジックアイテムの鑑定
戦闘	Axe	(Strength+Coordinatin)÷3	6	6	おの、ハンマーなどによる戦闘
戦闘	Bow	Coordination÷2	8	8	弓などによる戦闘
戦闘	Crossbow	Coordination÷2	6	6	クロスボウなどによる戦闘
戦闘	Dagger	(Quickness+Coordination)÷3	4	4	ダガー、ナイフなどによる戦闘
戦闘	Mace	(Strength+Coordination)÷3	6	6	メイス、クラブなどによる戦闘
戦闘	Spear	(Strength+Coordination)÷3	4	4	やりなどによる戦闘
戦闘	Staff	(Strength+Coordination)÷3	0	4	つえなどによる戦闘
戦闘	Sword	(Strength+Coordination)÷3	8	8	剣などによる戦闘
戦闘	Thrown Weapons	Coordination÷2	6	6	投げる武器による戦闘
戦闘	Unarmed Combat	(Strength+Coordination)÷3	6	6	こぶし、またはキックによる戦闘
戦闘補助	Healing	(Quickness+Coordination)÷3	6	4	包帯による治療
戦闘補助	Lockpick	(Coordination+Focus)÷3	6	4	かぎの鑑別と解除
戦闘補助	Magic Defence	(Self+Focus)÷10	0	12	魔法抵抗
戦闘補助	Melee Defence	(Quickness+Coordination)÷3	10	10	近接戦闘によるダメージの軽減
戦闘補助	Missile Defence	(Quickness+Coordination)÷5	8	8	非近接武器によるダメージの無効化
魔法	Creature Enchantment	(Focus+Self)÷4	8	8	生物に影響する魔法
魔法	Item Enchantment	(Focus+Self)÷4	8	8	アイテム属性に影響する魔法
魔法	Life Magic	(Focus+Self)÷4	12	8	治療・保護などの魔法
魔法	War Magic	(Focus+Self)÷4	16	12	生物にダメージを与える魔法
魔法補助	Mana Conversion	(Focus+Self)÷6	6	6	マジックアイテムや呪文へのManaの補充
生産	Alchemy	(Coordination+Focus)÷3	8	8	ジェム、ポーション、オイルなどの作成
生産	Cooking	(Coordination+Focus)÷3	4	4	料理または調理
生産	Fletching	(Coordination+Focus)÷3	4	4	矢などの作成
知識	Appraise Armor	Focus	4	2	マジックまたは非マジック鎧の鑑定
知識	Appraise Magic Item	Focus	4	4	マジックアイテムの鑑定
知識	Appraise Weapon	Focus	4	2	マジックまたは非マジック武器の鑑定
知識	Arcane Lore	Focus÷3	4	2	呪文またはマジックアイテムの使用
知識	Assess Creature	(Focus+Self)÷2	4	2	生物に対する調査
知識	Assess Person	(Focus+Self)÷2	2	2	人間に対する調査
知識	Deception	(Focus+Self)÷4	4	2	他人から自分のステータスを隠す
その他	Jump	(Strength+Coordination)÷2	0	4	ジャンプの高度と飛距離
その他	Leadership	Self÷4	8	6	部下から提供される経験値に影響
その他	Loyalty	Self÷4	4	4	上司に提供する経験値に影響
その他	Run	Quickness	0	4	走行速度とジャンプ距離

※UT→TRはUntrainedからTrainedにするために必要なスキルクレジット　※TR→SPはTrainedからSpecializedにするために必要なスキルクレジット
※TR→SPが0のスキルは最初からTrainedになっているスキル

キャラの成長に戦略性を生み出す成長ポイントとスキルクレジット

ACでは経験値によるレベルアップシステムを採用しながら、レベルアップだけではステータスもスキルも変化することがない。その代わり、得られた経験値に応じた成長ポイントとスキルクレジットがストックされ、ステータスやスキルの増進のために使用することができる。

例えば、成長ポイントを使ってEnduranceを増加させればHealthも増加するが、Health自体に成長ポイントを使って増やすこともできる。七つのステータス以外にもHealth／Mana／Staminaに成長ポイントを使用して、キャラクターを自分のプレイスタイルに近づけることができるのだ。

ほかにも、Trained以上のスキルに成長ポイントを使用することによって、任意のスキルを成長させることもできる。モンスターと戦っていれば近接戦闘のスキルは上がりやすいが、魔法はManaの制限があるため上がりにくい。また、RunningやJumpなどのスキルは通常のプレイでは上昇しないので、これもやはり成長ポイントを使って成長させることになる。重要なのは、上昇させればさせるほど、次の段階への成長に必要とする成長ポイントの量が増えていくので、キャラクターの成長に戦略性が発生するということだ。

さらに戦略性を高めるシステムが、スキルクレジットである。スキルクレジットはレベルアップするごとに1ポイントだけ得られる。何度かレベルアップを繰り返して蓄積されたスキルクレジットをUntrained以下のスキルに使用することによって、Trainedに昇格させることができる。レベル上昇に従って使用できる（訓練できる）スキルが増えていき、モンスターとの戦い方（戦術）の幅も徐々に広がっていくのである。

XP to raise max valueの数字が、選択したステータスを増加させるのに必要な成長ポイント。XP unassignedは現在たまっている成長ポイントだ。Raiseボタンを押せば、ステータスが1だけ向上する。

スキルを向上させるために必要な成長ポイントはXP cost to raise skillだ。バーが示すように、スキル使用によって成長ポイントが増加する。「ULTIMA ONLINE」と違って、任意のスキルを自由に成長させられるのが特徴だ

特定のスキルは、キャラクター作成時にTrainedに選択しないと、UntrainedではなくUnusableに属するようになる。UntrainedもUnusableも、スキルクレジットを消費することでTrainedに昇格させることができる

町の中でもできる経験値獲得Tips

一般に、町中ではモンスターが出現しないので、戦闘による経験値獲得は不可能だ。しかし、魔法の練習をするだけでスキルが向上するばかりか、同時に経験値も手に入る。

練習の際に最も効果的な魔法の種類はItem／Creature Enchantment系だろう。効果が持続している時に重ねて魔法を使用しても経験値は得られないので、町中のあらゆるキャラクターに魔法を掛けて練習をするといい。

Enchant系の魔法が使えないキャラクターの場合、町の中（または周囲）にいる牛を利用する。この牛を攻撃することで経験値を手に入れるのだ。牛はさくの中にいるため、Healthの残りが乏しくなったらいつでも逃げることができる。倒して得られた食料（肉）を売って包帯を買い、受けたダメージをHealingで治療すると、さらに経験値獲得の効率は上がる。牛はレベル5（ACではすべての生き物にレベルが設定されている）なので、初期の経験値稼ぎは牛だけでも可能だ。

町の周囲には初心者用のダンジョンが設置されていることが多いが、レベル1、2だと単独でモンスターを倒すのは危険だ。まだ気心の知れた仲間がいない段階では、安全な町の中でスキルの基礎を作った方がいいだろう。

レベルアップするとカラフルな霧がキャラクターを取り巻き、スキルクレジットと成長ポイントの残量を表示する。ダンジョンなどで冒険していて、ほかのプレイヤーがカラフルな霧に包まれたら、おめでとうと声を掛けよう

Asheron's Call
Special Preview第2弾

ACを快適に遊ぶための三つのTips

どんな面白いゲームでも、面倒な操作や、効率の悪いやり方でしかプレイできなければ、すべてが台無しになってしまう。ここでは、スマートにプレイするためのちょっとしたヒントをいくつか紹介しよう。

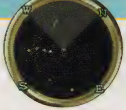
Tips 1

レーダーを使って後方の敵もターゲット化

一般的に、ACのような1人称視点のゲームと、「DIABLO」を始めとする見下ろし視点のゲームでは、敵(モンスター)をターゲットする際に決定的な違いがある。それは、キャラクターが向いている方向しか見えないという点だ。そのため、1人称視点では、後方または側方への対応がワンテンポ遅れてしまうのだ。

プレイヤーの中には、視点の切り替えでオーバーヘッドビューに固定して、対応している人もいる。しかし、そういった方法とは別に、ACでは便利なレーダー機能が用意されており、それを利用するのが賢い方法だ。レーダーには、緑の十字で表示される自分のキャラクターを中心に視界の範囲が表示されるほか、Fellowshipメンバーは緑の点、そのほかのプレイヤーキャラクターは白い点、NPCは黄色い点、モンスター(動物)はオレンジの点で表示される。

自動的に近くにいる敵にターゲットを合わせるAuto Targetは便利な機能だが、レーダーでのターゲットに慣れるとモンスターを特定できたり、ほかのプレイヤーに補助/治療魔法をかけるといった操作が素早くできるようになる。



レーダーを見れば、左の方向にモンスターが4体いるのが一目りょう然だ。この角度であれば当然画面には表示されていないので、貴重な情報となる

人の多い町中では、白と黄色の点が入り交じった状態になる。右後方にある丸で囲まれた十字はターゲットした状態を表していて、視界に入っていなくても名前が確認できる

Tips 2

ショートカットによるワンキー操作で素早い操作を

武器や防具などの装備品、アイテムなどを、右下にあるショートカットのボックスにドラッグ&ドロップしておくだけで、ワンキーによる素早い操作が可能となる。武器脱着(切り替え)、包帯やポーションの使用、食事などの操作に利用することができ、これを準備しておくか否かで、モンスターとの戦闘の効率がまったく変わってしまう。

魔法の詠唱には、魔法専用のショートカットを作成することができる。新規作成キャラクターが最初から持っている魔法はあらかじめ登録されているが、新しい魔法を開発した場合には自分で設定する必要がある。ACに存在する魔法の種類の数に比べると、ショートカットに登録できる数は限られてしまうので、厳選して登録しよう。

ショートカットの作成以外にも、キーの割り当てを変更する機能も用意されている。デフォルトで割り当てられているキーを使いやすい配置に変更したり、複雑なEmoteを登録するなどして、操作性を向上させることができるのだ。

いかにしてマウスの使用頻度を下げるか、というのがスムーズなゲームプレイのテーマとなる。マルチプレイのゲームでは、コミュニケーションをとるためにキーボードが必須になるので、プレイそのものがマウスだけで可能でも、キーボードを中心にプレイすることになるからだ。

5番のキー(フルキーの5)に包帯をセットしようとしている。魔法を使う戦士の場合、武装の持ち替えは一瞬で終えなければならない。戦闘モード中に持ち替えると、姿勢を取り直すために時間が掛かるので注意

魔法も、魔法ウインドウからドラッグ&ドロップするだけでショートカットが作成できる。こちらはAlt+数字キーで操作する

キーボードの設定は、一度ゲームから抜けて設定する。かなり細かい設定ができるので、このリストが印刷して手元に置いておければ完ぺきなのだが……

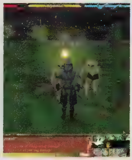
Tips 3

モンスターの大群から1匹だけをおびき出す方法

待ち伏せして攻撃を加えると、仲間の所へ逃げだすモンスターもいるなど、以前よりはモンスターの思考ルーチンも賢くなった。しかし、よほどの強敵か、完全に周りを囲まれない限り、モンスターから逃げ切ることは不可能ではない。当然ながら、ACにおいても死亡のペナルティーは大きいので、無理だと思ったら逃走してしまうのが賢い選択だ。

逃げているうちに気がつくだろうが、モンスターは途中まで追いかけてきても、ある程度の距離が開くと追走をあきらめる。これを利用して、モンスターの集団を離散させ、1体だけをおびき出すテクニックがベータテスト内で流行した。これは、ダンジョンなどでソロ(単独)プレイをする時には必須のテクニックである。

また、ダンジョンの外にモンスターの野営地がある場合、そこから町中までモンスターを連れてきて戦い始める者までいた。普段なら、他人が戦っているモンスターでもお構いなしに殴ってくる冒険者たちが、町中での戦闘には戸惑うようだ(ほかのネットワークゲームの影響が大きいのか、衆人監視の中でKill Stealするのがはばかられるのか)。実は、現在のACにはガードNPCのような存在がないため、町中での戦闘は御法度ではないのだ。


2匹では大群とは言えないが、できれば同時に相手にすることは避けたい。誘い出して、町の方向に逃げるのだが、一直線に逃げると2匹に並んで追いかけられてしまう。ジグザグに逃げるか、仲間に支援してもらうと引き離しやすい

特集2 ベースクロック200MHzによって実現した最強のゲームマシン

第7世代プロセッサー Athlonのすべて

AMDの第7世代目のプロセッサーにあたるAthlonが発表されたのは1999年6月末だったが、それから約50日経過した8月17日にようやく、Athlon搭載機の販売が開始された。注目されるのは、x86プロセッサーとして初めてベースクロック200MHzを達成したことだが、その一方で、インテルが敷いてきたプラットフォームとは互換性がない、SlotAという仕様を採用していることから、安定動作という点で不安も感じられる。3DNow!の搭載で、ゲームに最適なシステムとして認知されつつあるAMDのプロセッサーが、第7世代への進化でどのようなパフォーマンスを実現したのか。Play Online流の切り口で検証してみたいと思う。 文／角田一美

110 第7世代プロセッサーを支える新しいプラットフォーム

112 検証 Athlonで何が可能になるのか

113 Athlonの新命令でゲームはこう変わる 3DNow!対応ソフト最新情報

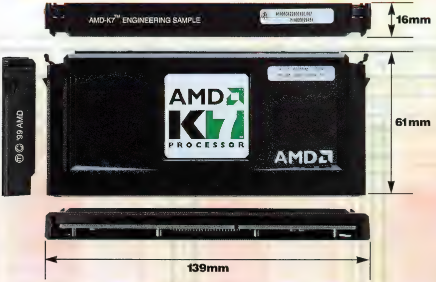
114 Athlon対応マザーボード バイヤースガイド

116 これが最速CPUの証 Athlon vs PentiumIII ベンチマークテスト

第7世代プロセッサーを支える

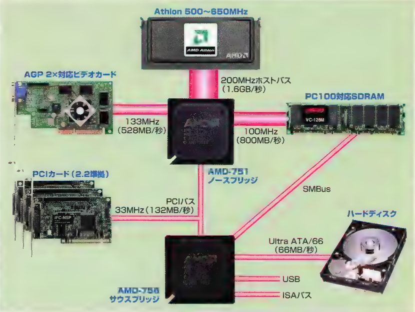
AMDはこれまで、インテル製CPUと比較して、コストパフォーマンスの高い互換CPUを供給し続けてきた。しかし、8月に販売が開始されたAthlonは、独自設計のプラットフォームをベースに、世界最速のx86プロセッサーの座を狙っている。この世界最速のパフォーマンスを実現するプラットフォームの特徴を整理して、Athlonの魅力に迫ってみたいと思う。

インテルの先を行くAthlonのアーキテクチャーの特徴



ここに掲載した写真はサンプル版で、製品版とはデザインが異なる。サイズはPentium IIとほぼ同じだが、パフォーマンスはPentiumIIIを上回る

■AthlonとAMD-750によるシステム構成図



システム構成は現行のPentiumIIIとほぼ同じだが、ベースクロックが200MHzであるのと、Ultra ATA／66をサポートしているのが注目される。また、メモリーとサウスブリッジを結ぶSMBusは、DIMMの認識とマザーボード上のデバイスの電源と温度の管理を行う

Athlonはこれまで K-7と呼ばれていた、AMDの第7世代プロセッサーだ。動作周波数は500MHz、550MHz、600MHz、650MHzの4種が発表されており、1999年8月現在、インテルの最高速プロセッサーであるPentiumIII 600MHzより高い周波数が用意されているのが、AMDのこだわりだ。製造プロセスは0.25μで、Pentium IIに酷似したSECCパッケージを採用。マザーボードに接続する際のインターフェースはSlotAと呼ばれるもので、物理仕様はSlot1とまったく同じである。ただし、信号配線の電気的仕様はまったく異なるため、Slot1との互換性はない。

このAthlonは、同社のK6-IIIやインテルのPentiumIIIと比較して、以下のような四つの特徴を持っている。

①ベースクロック200MHzを実現

Athlonは、コンパックコンピュータからライセンス供与を受けた、Alphaプロセッサーのバスプロトコル(EV6バス)を採用し、ベースクロック200MHzを実現している。ピーク時にはP6バス(Pentium IIで採用されたバス、第6世代のシステム)の2倍の1.6GB／秒の帯域を持つ高性能バスで、今後さらに400MHzにまでクロックを引き上げ、3.2GB／秒のデータバンド幅を目指す。加えてAthlonのバスは、マルチプロセッサー動作時にも、CPUごとに専用の帯域(Point to Pointバス)を確保しており、シェアードバスを採用するPentiumIIIよりもパフォーマンスの面で有利である。

②高性能演算を実現するマイクロアーキテクチャー

マイクロアーキテクチャーもまったく新しいものとなった。最高9命令を同時に実行可能なスーパースケーラマイクロアーキテクチャーは、九つの実行パイプラインのうち三つがアドレス計算用、三つが整数演算用、三つが浮動小数点演算用となっている。K6シリーズの6命令スーパースケーラ、PentiumIIIの5命令スーパースケーラと比べて高い演算処理を実現した。また、内部処理においては、x86命令からRISC命令への変換を大幅に効率化し、いわゆる"完全アウトオブオーダー実行"(CPUの処理を高速化するための手法の一つで、プログラムで記述

新しいプラットフォーム

されている内容とは異なる順序で命令を実行すること)を実現している。

③浮動小数点演算の高速化とエンハンスト3DNow!

浮動小数点演算機能も強化されており、3本のパイプラインによって、同時に四つの32ビット単精度浮動小数点演算が実行可能になった。この強力な浮動小数点演算能力をマルチメディア性能に反映させるため、3DNow!も拡張されている。具体的には、24個の新命令が追加され、音声・ビデオ信号処理やストリーミングアプリケーション、さらにはモデムなどコミュニケーション機能の高度化などで威力を発揮する。エンハンスト3DNow!の方向性は、インテルのインターネットストリーミングSIMD拡張命令に非常に近い。

④128KBの大容量1次キャッシュを搭載

キャッシュ構成で際立つのは、命令キャッシュ64KB、データキャッシュ64KBの合計128KBという巨大な1次キャッシュの搭載だ。これは、PentiumIIIが搭載している32KBの4倍にあたる。

2次キャッシュは、K6-IIIのようにオンダイで統合されず、バックサイドバスでコアと接続され、CPUの半分のクロックで動作する。なお、この2次キャッシュは最大8MBまで搭載可能な上、クロックも変更できるため、今後登場するAthlonの後継チップでは、さらに高いパフォーマンスが期待できる。ただし、今回出荷された4種類のAthlonは、すべて2次キャッシュの容量が512KBとなっている。

■ホストバスを共有するPentiumIII

■マルチプロセッサー構成時に強みを発揮するAthlon

PentiumIIIのP6バスでは、各CPUがピーク時の帯域を共有するシェアードバス方式が採用されている。一方、AthlonのEVバスは、CPUごとにピーク時の帯域を確保するPoint to Pointバス方式が採用されているため、サーバーやワークステーション向けのマルチプロセッサー構成時に、PentiumIIIと比べて高いパフォーマンスを発揮するはずだ

■エンハンスト3DNow!によって追加された24の新命令

種類	命令数	内容
MMX命令セットを拡張	12	音声認識ソフト、ビデオエンコード／デコードソフトで多用される整数計算能力を改善する命令
データ転送／ストリーミング性能の向上	7	Webブラウザーのプラグインやストリーミングアプリケーションのデータ転送性能向上のために、大容量のマルチメディアデータをCPUに出し入れするための命令
DSP／通信の処理能力の向上	5	ソフトモデム、ケーブルモデム、ADSLモデムなどの処理性能、MP3やDolby Digitalサラウンドなどの音声処理能力を向上させるための命令

新命令の内訳を見ると、ゲームのパフォーマンスに影響するものは見られないが、通信処理の能力向上によって、ネットワークゲームは快適にプレイできそうだ

三つのブランドが製品化されるAthlonシリーズ

Athlonの本格的な製品展開は、1999年10〜12月に予定されている0.18μプロセスへの移行後となる。詳しいロードマップは発表されていないが、今後はサーバー、ワークステーション向けのAthlon Ultra、メインストリーム向けのAthlon Professional、ローエンド向けのAthlon Selectと、大きく三つのブランドに分化するとアナウンスされている。

ハイエンド向けのAthlon Ultraは、銅配線でベースクロックは400MHzを目指し、最大動作周波数は1GHzに達しそうだ。1次キャッシュ容量は256KB、2次キャッシュ容量も最大で4〜8MBが搭載され、インテルのPentiumIII Xeonや64ビットCPUのMercedまでを視野に入れる。当然、マルチプロセッサー構成での使用が可能になるだろう。

メインストリーム向けのAthlon Professionalは、現行Athlonの0.18μ版だ。1次キャッシュと2次キャッシュは共に現行CPUと同じで、当面はアルミ配線で製造されることになりそうだ。ずばりCoppermine(PentiumIIIの0.18μ版、ベースクロックは133MHz)がターゲットで、動作周波数は700MHzからスタートして、2000年内に800MHzに達するだろう。

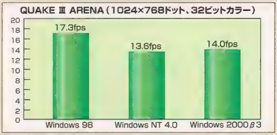
ローエンド向けのAthlon Selectは、現行のK6-Ⅱ／IIIのマーケットを代替する戦略的なチップであるため、ゲーマーにとって最も興味深いはずだ。低価格化のため、ベースクロックは100MHzに抑え、1次キャッシュ容量も64KB程度に落とされる。2000年前半に出荷される見込みで、同じくベースクロックを100MHzにしたCeleronと競合することになる。

検証　Athlonで何が可能になるのか

Athlonは高性能のCPUで、PentiumIIIをも上回るポテンシャルを持っていることは、システムの仕様を見れば分かる。しかし、実際に搭載マシンを購入する場合、既存のシステムとは異なる点が多いため、利用に際して分からないことが多々ある。ここでは、ゲーム用マシンとしてのAthlonの適性を中心に、いくつかの疑問に対する回答を紹介しよう。

Q Athlonがサポートするのは？

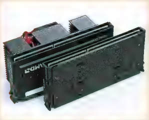
A ゲーム用途で必要になるWindows 98(Second Editionを含む)、Windows NT 4.0、Windows 2000に対応している。そのほか、LinuxやBeOSなど、x86向けOSなら、そのまま動作するはずである。実際にAthlon搭載マシンを使って、Windows 98、Windows NT 4.0、Windows 2000β3の動作確認を行ったところ、OS自体の起動や動作に何ら問題はなかった。さらに、これら三つのOS上で「QUAKE Ⅲ ARENA」をプレイしてみたが、同じく問題は見られなかった。参考までに、三つのOS上で計測した、Timedemoの結果は下表のとおりで、Windows 98が最も高い計測値を出している。



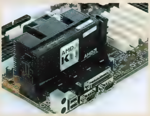
計測環境：CPU／Athlon 600MHz、メモリー／128MB、ビデオカード／Riva TNT

Q 今まで使っていたSlot1マザーボードでAthlonは使えますか？

A Athlonが採用したSlot Aというモジュールは、コネクタの形状や物理仕様がSlot1と同じだが、両者に電気的互換性はない。Slot1にAthlonが挿さるからといって、間違っても挿入して電源を入れてはいけない。Athlonを買ってマシンを自作する場合、併せてSlotAマザーボードも購入する必要がある。



手前がPentium IIで奥がAthlonだが、マザーボードに挿すためのインターフェースの形状はほぼ同じだ



SlotA対応マザーボードは、一見、Slot1と見分けがつかないが、両者に互換性はないため、間違ったハードウェアを組み合わせないようにしたい

Q マルチプロセッサーをサポートしますか？

A AthlonはPoint to Pointバスという、マルチプロセッサー構成時に効率的な処理を実現するバス方式を採用している。しかし、残念ながら、現在Athlon用に出荷されているチップセット(AMD-750)はマルチプロセッサーをサポートしていない。今後、サーバー、ワークステーション向けに製品化が予定されているAthlon Ultraが登場するタイミングで、マルチプロセッサーをサポートするチップセットが出荷されるものと思われる。

Q Athlonに搭載されているエンハンスト3DNow!は、従来の3DNow!と互換性がありますか？

A エンハンスト3DNow!とは、従来の3DNow!に24個の新しい命令を追加したものである。K6シリーズで搭載されている3DNow!は、Athlonでもそのまま使用されているため、これまで発売済みの3DNow!対応ゲームや3DNow!対応パッチを使用することで、ソフトウエアの動作の最適化が可能だ。

Q Athlonでゲームのスピードアップは望めますか？

A 具体的なベンチマーク結果はp.116、117で紹介するが、「HALF-LIFE」を使ってTimedemoを計測したところ、Athlonは、同じ動作周波数のPentiumIIIを大きく上回るフレームレートを出している。ただし、ゲームのパフォーマンスはビデオカードの性能に依存する傾向にあるため、すべてのゲームでスピードアップが望めるとは断言できない。ただし、純粋にCPUの性能を比較した場合、ベースクロック200MHz、128KBの1次キャッシュを搭載したAthlonが、同じ動作周波数のPentiumIIIやCeleronより高速に動作する可能性が高い。

また、3DNow!対応ゲームの最新情報については、p.113を参照してほしい。

HALF-LIFEのTimedemoは、Explosionというマップを使って計測した

Q ベースクロック200MHzで動作するAthlon搭載機で、PC100対応メモリーは使えますか？

A 現行販売されているAthlon用マザーボードはAMD-750を搭載しているが、このチップセットはPC100対応SDRAMのみをサポートしている。PC100対応メモリーを使用しても、ノースブリッジのフロンサイドバスは200MHzで動作している。逆に、AMD750はPC133対応SDRAMおよびVC SDRAMには対応していない。高速なPC133対応メモリーによるパフォーマンスアップを望む場合、VIA Technologies社が出荷を予定しているチップセットKX133(p.114を参照)を搭載したマザーボードを待つべきだ。

Q Athlonをオーバークロック動作させることは可能ですか？

A Intel440BXを搭載したマザーボードの場合、ジャンパーピンの操作やBIOSメニューを使って、簡単にCPUのオーバークロック動作(ベースクロックの変更)が試せたが、現在販売されているAthlon用マザーボードには、そのような機能が装備されていない。たとえば、Athlon 600MHzの場合、200MHz×3で動作しており、これ以上ベースクロックを上げるのは不可能に思われる。しかし、一部のユーザーの間で、Athlon自体を改造してオーバークロック動作に成功した例が報告されている。具体的には、CPUのボード上にある“Golden Fingers”と呼ばれる端子を改造して抵抗値を変えるとCPU倍率が変更でき、Athlon 600MHzを200MHz×3.25=650MHzで動作させることが可能のようだ。興味があれば、Webサイト上の情報を検索してみるとよいが、今後、オーバークロック動作に対応したマザーボードが製品化されることも予想されるため、無茶な改造は避けたほうがよいだろう。

Q エンハンスト3DNow!はゲームの高速化に効果がありますか？

A エンハンスト3DNow!で追加された命令は、整数SIMD命令、キャッシュを制御するストリーミング命令、そして浮動小数点SIMD命令である。追加された浮動小数点SIMD命令は、主にDSP処理やモデム信号処理の高度化に対応している。ゲームだけに最適化された命令系ではないが、画像信号処理などの高速化にも貢献するため、エンハンスト3DNow!に完全に対応したゲームであれば、パフォーマンスの向上が期待できる。ただし、9月現在、AMDからはエンハンスト3DNow!対応ゲームや対応アプリケーションの情報が公表されていない。

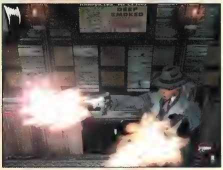
Athlonの新命令でゲームはこう変わる 3DNow!対応ソフト最新情報

Athlonがゲーム用パソコンに最適な理由の一つとして、3DNow!対応ゲームが数多くリリースされていることがあげられる。「NOCTURNE」を開発しているTerminal Reality社によると、「Athlon搭載機でNOCTURNEをプレイすると、PentiumIIIより30%は高速に動作する」と語っており、ゲーマーにとっては注目すべきポイントだ。ここでは、最新の3DNow!対応ゲーム情報をチェックして、Athlon購入の判断材料にしてほしい。

ゲーム開発者から見たAthlonの魅力

Athlonは、従来までの3DNow!(21命令)のほかに、エンハンスト3DNow!によって新たに24のマルチメディア命令が追加され、ネットワークゲームを快適にプレイするのに最適なプログラム環境を提供してくれる。このAthlonに対応したゲームの開発状況を、ゲームメーカーにインタビューしてみた。回答してくれたのは、「FLY!」や「Monster Truck Madness 2」の開発元として知られるTerminal Reality社の社長、Mark Randel氏で、彼は、3Dアクション「NOCTURNE」のプログラマーでもある。

Mark Randel氏が創設したTerminal Reality社はテキサスにあるが、AMDの製造拠点もテキサス州オースチンにあるため、両社は共に地元企業という関係にある



Athlonクラスのハイエンドマシンに最適化されているNOCTURNE。800×600ドット以上の解像度でプレイするためには、32MB以上のビデオメモリーを搭載したビデオカードが必須となる。ゲーム内容は、「バイオハザード」系の3Dアクションで、詳しくは12月号の特集1で紹介する予定だ

Athlonもしくはエンハンスト3DNow!は、プログラマーにとって魅力的ですか？

Athlonのデモ機をいただいた後、すぐにNOCTURNEを対応させることに決めました。端的に言って、NOCTURNEをK6やPentiumクラスのパソコンでプレイすることはお勧めしません。Athlonは2本の独立したパイプラインを使用したFPU(Flooting Point processor Unit)を持っているため、3DNow!インストラクションを利用するよりも、ゲームのスピードを向上させることができます。われわれは、AMDと綿密に連絡を取り合いながら、Athlonに対応したゲームソフトを開発しています。

ちなみにNOCTURNEの最低スペックは、266MHz以上のCPU、64MB以上のメモリー、AGP対応ビデオカード。奨励スペックは、400MHz以上のCPU(Athlon、Celeron、Pentium II、PentiumIII)、128MB以上のメモリー、32ビットカラー対応ビデオカード(Millennium G200／G400、Rage 128、Riva TNT／TNT2)となっています。

最近になって、32ビットカラーのグラフィックだけでなく、16ビットカラーにも対応させることにしましたが、もちろん視覚的には見劣りします。しかし、これによって、AGP対応のVoodoo BansheeやVoodoo3もサポートできるようになりました。

御社で現在開発中のタイトルは、Athlonもしくはエンハンスト3DNow!に対応していますか？

NOCTURNEやFLY!を始めとする、今後すべてのタイトルをAthlonに最適化させます。Athlonはわれわれのお気に入りのCPUで、例えばNOCTURNEなら、PentiumIIIと比べても30%は速く動作しますよ。

Athlonと3DNow!をサポートすることで、どのような視覚効果や利点がありますか？

Athlon対応の利点はいっぱいありますよ。何と言っても、NOCTURNEを1280×1024ドット、32ビットカラーでプレイでき、さらにグラフィックオプションを全部オンにしても、高いフレームレートを維持し続けるでしょうね。

また、プレイヤーには直接メリットがありませんが、CPUのパフォーマンスが高いために、デバッキングモードでもスムーズにゲームを進めることができます。これはつまり、テスターたちがより快適にプレイできるということで、ついてはわれわれプログラマーのコーディング作業もはかどることになるわけです。Athlonは、バグの少ないゲームの製作にも役立っています。

■代表的な3DNow!対応ゲーム（Athlonに最適化されているタイトルには、Athlonマークを付けている）

ゲーム名	販売元	開発元	発売時期
Age of Empires II：The Age of Kings	マイクロソフト	Ensemble Studios社	1999年11月26日
ANACHRONOX	アイドス・インタラクティブ	Ion Storm社	1999年第4四半期
BLACK AND WHITE	エレクトロニック・アーツ	Westwood Studios社	2000年初頭
CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC	3DO社	New World Computing社	2000年第1四半期
DAIKATANA	アイドス・インタラクティブ	Ion Storm社	1999年12月
DARKSTONE	ズー	Delphine Software社	1999年11月
DESCENT 3	イマジニア	Outrage社	発売中
DEUS EX	アイドス・インタラクティブ	Ion Storm社	2000年第1四半期
DIABLO 2	ソース	Blizzard North社	1999年12月
DRAKAN：ORDER OF THE FRAME	イマジニア	Surreal社	1999年冬
DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3D Realms社	2000年4月
エクスペンダブル	イマジニア	Rage Software社	1999年9月下旬
FLY! Athlon	P&A	Terminal Reality社	1999年9月25日
FORCE21	マイクロマウス	Red Storm社	発売中
HALF-LIFE：OPPOSING FORCE	Sierra Studios社	Gear Box社	1999年11月15日
ヒドゥン&デンジャラス	ズー	Illusion-softworks社	発売中
HOMEWORLD	Sierra社	Relic Entertainment社	1999年10月1日
HOSTILE WATERS	イマジニア	Rage Software社	1999年冬
KISS PSYCHO CIRCUS	P&A	Third Law Interactive社	2000年初頭
MAX PAYNE	P&A	Remedy社	2000年初頭
MIGHT AND MAGIC VII：FOR BLOOD AND HONOR	イマジニア	New World Computing社	1999年冬
MOBIL 1 RALLY CHAMPIONSHIP Athlon	イマジニア	Magnetic Fields社	1999年10月末
NOCTURNE Athlon	P&A	Terminal Reality社	1999年10月末
オフィシャル フォーミュラ 1 レーシング	アイドス・インタラクティブ	Lankhor社	発売中
OUTCAST	Infogrames社	Appeal社	発売中
プリンス・オブ・ペルシャ 3D	ザ ラーニング カンパニー	Red Orb社	発売中
QUAKE III ARENA	アクティビジョン	id Software社	1999年11月16日
SLAVE ZERO	Accolade社	Accolade社	1999年11月16日
TEAM FORTRESS 2：BROTHERHOOD OF ARMS	イマジニア	Valve Entertainment社	2000年春
トゥームレイダーIII	アイドス・インタラクティブ	Core Design社	発売中
UNREAL	ソース	Epic Games社	発売中
UNREAL TOURNAMENT	ソース	Epic Games社	2000年2月
VAMPIRE THE MASQUERADE	アクティビジョン	Nihilistic社	1999年第4四半期

補足：3DNow!対応ゲームの情報は、AMDのWebサイト（http://www1.amd.com/products/cpg/3dnow/optimized/）を参考にした

Athlon対応マザーボード

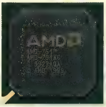
Athlon向けの標準チップセットAMD-750

9月現在、店頭で販売されているAthlon用マザーボードは、すべてAMD-750チップセット(AMD-751とAMD-756の総称)を採用しており、基本的な機能に大きな違いは見られない。個々のマザーボードの特徴をチェックする前に、まずはこのAMD-750の主な機能について見てみよう。

AMD-751(ノースブリッジ)は、フロンサイドバス200MHzに対応しており、メインメモリーはPC100対応のSDRAMをサポートしている。AGPは133MHzの2×モード、PCIは最大六つのバスマスターを接続可能だ。

AMD-756(サウスブリッジ)は、Ultra ATA／33および66と、OHCI(インテル以外のメーカーが提供するUSBホストコントローラーチップの規格)準拠のUSBをサポート。そのほか、PCI／ISAブリッジ、シリアルインターフェース、プラグアンドプレイ機能などは、Intel440BXとほぼ同等で、パワーマネジメント機能はACPI 1.0に準拠している。

このAMD-750は、最上位x86プロセッサーAthlonのリファレンスチップセットとするには、機能的にやや物足りなさを感じ、PC133対応メモリーやAGP 4×モードに対応していない点で不満が残る。Athlonのポテンシャルをフルに引き出すためにも、後継チップセットが早急にAMDからリリースされることを期待したい。



現在出荷されているマザーボードの多くが採用しているAMD-750

Athlon対応チップセットの本命はVIAのKX133

AMD以外のチップセットベンダーで注目されるのはVIA Technologies社で、同社はAthlon対応のKX133のサンプル出荷をすでに開始しており、第4四半期には製品を出荷する予定だ。VT8371(ノースブリッジ)は、AGP4×モード、PC133対応SDRAMおよびVC SDRAMをサポートしており、AMD-750と比べて、より魅力的な機能をフィーチャーしている。VIA Technologies社は、Apollo Pro 133でいち早くPC133対応SDRAMとUltra ATA／66をサポートした実績を持っており、KX133でも同様のサポートが容易であったと思われる。

AMD-750がIntel440BXと同等の機能を持ったチップセットだとすると、KX133はIntel820に相当するチップセットだと言えよう。またインテルへの対抗ということでは、同社は早い段階でDDR SDRAM(DDR=Double Data Rate、クロックの立ち上がりと立ち下がりのタイミングでデータの入出力を行うため、立ち上がり時のみを使う従来のSDRAMと比べてデータ転送速度が2倍になる)のサポートを実現する可能性が高い。このように、AMD製チップセットより先進の機能を積極的にサポートしていることから、Athlon対応マザーボードの製品化を予定しているメーカーの多くが、KX133の採用を表明している。

VIA Technologies社以外のメーカーでは、ALi社とSiS社もAthlon対応チップセットの製品化を公式に表明している。あくまでうわさの域を出ないが、ALi社は、PC133対応SDRAM、AGP4×モード、Ultra ATA／66をサポートするほか、DDR SDRAMやUltra ATA／100もサポートするといわれている。

AGP4×モードやPC133対応SDRAMのサポートなど、AMD-750より多くの機能をサポートする、VIA Technologies社のKX133

ラインナップの強化が望まれるAthlon対応マザーボード

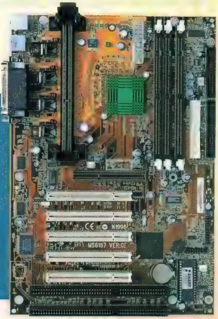
Athlonの販売が開始された8月時点で、店頭で購入可能なAthlon対応マザーボードはマイクロスターのMS-6167だけだった。Athlonを搭載したショップブランドマシンについても、すべてMS-6167が採用されていた。そのほか、AMDが評価用に、Athlon搭載リファレンス機として用意したマシンには、AMD製のマザーボードが搭載されていたが、これは外販予定がないとのことだ。しかし、9月に入ってからは、MS-6167に続いて、エフ・アイ・シーのSD11、ギガバイトのGA-7IX、BIOSTAR社のM7MKAなどの出荷が始まっているため、Athlon対応マザーボードのラインナップは順次増えていくものと思われる。

この4社のマザーボードのうち、エフ・アイ・シーのSD11を除いたすべての製品が、チップセットにAMD-750を採用している。SD11は、ノースブリッジにAMD-751、サウスブリッジにVIA686Aを採用しているが、サウスブリッジについては、AMD-751もVIA686Aもフィーチャーされる機能はほとんど同じだ。マザーボードの機能や仕様はチップセットに依存する部分が大きいため、こうなると現行のAthlon対応マザーボードは、どれも同じAMDのチップセットを使っているため、機能面では大きな差がないことになる。

MS-6167

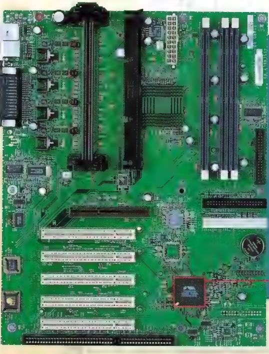
メーカー名 マイクロスター
ボードサイズ：ATX
BIOS：AWARD
チップセット：AMD-751、AMD-756
メモリースロット：3(最大768MB)
拡張スロット：AGP×1、PCI×5、ISA×2
実売価格：2万7,000円程度
URL：http://www.msi-computer.co.jp/

Athlon対応マザーボードとして最初に登場した製品で、すでにショップブランドマシンで数多く採用されている。これしか入手できないという理由で、自作ユーザーの数も多く、現時点で最も実績のあるAthlon対応マザーだ。AMD-750(AMD-751、AMD-756)を採用しているため、サポートするメモリーはPC100対応SDRAMのみで、三つのDIMMスロットで最大768MBのメモリーが搭載可能だ。そのほか、AGP2×モードとUltra ATA／66をサポートし、すべてAMD-750チップセットに準じたスペックとなっている。外見は標準的なATXフォームファクターを採用し、黄色っぽい基板のカラーが印象的で、スロット構成は、AGP×1、PCI×4、ISA×2(1本はPCI兼用)となっている。ちなみに、フロントサイドバスは200MHzのみで変更は不可能、むろんコア電圧などの変更も不可だ。



バイヤーズガイド

Athlonの導入に欠かせないのがSlotA対応マザーボードだが、9月現在、店頭で入手できる製品の種類は限られる。AMDが公表している、Athlon対応マザーボードメーカーは、マイクロスター、エフ・アイ・シー、ギガバイト、ASUSTek Computer社、BIOSTAR社、GVC社の6社だが、ここでは先行して製品の出荷を開始している大手3メーカーの製品を取り上げ、Athlon用マザーボードの主な仕様を紹介する。

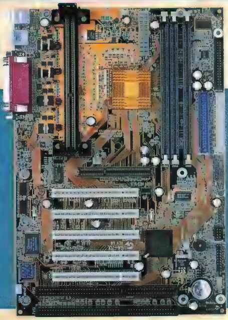


SD11

メーカー名：日本エフ・アイ・シー TEL 03-5461-2181
ボードサイズ：ATX
BIOS：AMI
チップセット：AMD-751、VIA686A
メモリースロット：3（最大768MB）
拡張スロット：AGP×1、PCI×5、ISA×1
実売価格：2万5,000円程度
URL：http://www.1st-fic.co.jp/

前述したように、チップセットはノースブリッジにAMD-751、サウスブリッジにVIA686Aを採用している。ノースブリッジにもVIA Technologies社のものを採用していれば、PC133対応SDRAMやAGP4×モードをサポートしているはずだが、実際にはPC100対応SDRAM、AGP2×モード、Ultra ATA／66をサポートし、チップセットの機能に準じたスペックに留まっている。ボードサイズは、243.8mm×304.8mmと標準的なATXフォームファクターだが、AGP×1、PCI×5、ISA×1という構成で、MS-6167とは異なりISAスロットが一つ少ない。拡張スロットの構成を除けば、基板のレイアウトはMS-6167と良く似たものとなっている。

ここに掲載しているマザーボードの色はグリーンだが、製品版では黄土色になる。また、通常二つ搭載しているはずのシリアルポートが一つだけになっている。



GA-7IX

メーカー名：日本ギガバイト　TEL 03-5425-2541
ボードサイズ：ATX
BIOS：AWARD
チップセット：AMD-751、AMD-756
メモリースロット：3（最大768MB）
拡張スロット：AGP×1、PCI×5、ISA×2
実売価格：2万7,000円程度
URL：http://www.giga-byte.com/

MS-6167と同様に、ノースブリッジにAMD-751、サウスブリッジにAMD-756を搭載。メモリースロットは3本で最大メモリー搭載量は768MB。AGP2×モードとUltra ATA／66をサポートし、チップセットに準じた仕様になっている。ボードサイズはATXフォームファクターを採用し、AGP×1、PCI×5、ISA×2というスロット構成になっている。基板のレイアウトはやはりMS-6167と似ている。

GA-7IXはハードウェアモニター機能が充実しており、CPU温度やCPUファンの回転数などを監視できる。そのほか、LANやモデムを使ってマシンを遠隔起動する機能など、既存のIntel440BX搭載マザーボードと同等の機能をサポートしている。

Athlon対応マザーボードの今後の展望

現行のAMD-750搭載マザーボードは、機能面でIntel440BX相当であるため、最速x86プロセッサーであるAthlon用のプラットフォームとしてはやや物足りなさが残る。1999年内に出荷されるKX133（VT8371、VT82C686A）を搭載したマザーボードが製品化されることで、PC133対応SDRAM 、VC SDRAM、AGP4×モードのサポートが実現すれば、9月末に登場するIntel820搭載マザーボード相当の機能が利用できるようになる。早期の市場投入を期待したいところだ。

VIA Technologies社やALi社によるDDR SDRAMのサポートも楽しみである。インテルがRDRAMへの移行を進める中、AthlonとDDR SDRAMの組み合わせによって、どの程度のパフォーマンスが達成されるのかが、注目される。また、Athlonの強みは、Point to Pointバスによって、マルチプロセッサー構成時に効率的な処理を実現する点にあるため、マルチプロセッサー対応マザーボードの早期の製品化にも期待したい。

SlotA対応マザーボードのラインナップの方向性は、Athlon Ultra、Athlon Professional、Athlon Selectといったプロセッサーの製品化計画にも左右されるため、今後、Athlonファミリーが拡充されることによって、マザーボードのバリエーションも増えるはずだ。

これが最速CPUの証 Athlon vs

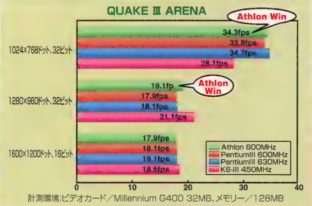
ベースクロック200MHzのAthlonの実力を確認するには、やはりPentiumIIIとのベンチマーク比較しかない。今回、テストに使ったのは、Athlon 600MHz搭載機とPentiumIII 600MHz搭載機の二つで、どちらもフリーウェイが販売しているショップブランドマシンで評価を行った。そして、比較用にPentiumIIIを105MHz×6=630MHzにオーバークロックさせた計測値とK6-III 450MHzの計測値も掲載している。

QUAKE Ⅲ ARENA　ほぼ同じ計測値で差は見られず

「QUAKE Ⅲ ARENA」テスト版Ver.1.08を使ってTimedemoを計測した。三つの解像度でテストしてみたが、1024×768ドット時には、Athlon 600MHzのフレームレートはPentiumIII 600MHzを2%だけ上回る結果となった。また、PentiumIII 600MHzを630MHzで動作させると、Athlon 600MHzのフレームレートをわずかながら上回る。ただし、この三つの計測値の間には、±1%の差しかない。

1280×960ドット時にはまったく順位が入れ替わり、1024×768ドット時で最下位だったK6-III 450MHzの計測値がトップとなる、不思議な結果が見られた。K6-IIIのオンダイ高速2次キャッシュが有効に働いているのであろうか。AthlonやPentiumIIIとはマザーボートやチップセットが異なるため、単純にCPUパワーが反映されているとは思えない。

解像度を1600×1200ドットに引き上げてみても、K6-Ⅲ 450MHzの計測値が最も高い結果となった。1600×1200ドットという高い解像度ではビデオカード側で負担するレンダリング処理の頭打ちがあるため、恐らく、CPUの動作周波数の差が計測値に反映されなかったのだろう。

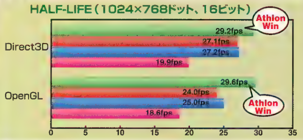


Athlon 600MHzとPentiumIII 600MHzの計測値を比較して、Athlonの結果が上回っている場合、グラフに"Win"マークを付けている。以下のグラフでも同様

HALF-LIFE　23%もの大差をつけてAthlonが勝利

今回テストに使用したのは「HALF-LIFE」のVer.1.0.0.9で、Timedemo測定用のマップ「Explosion」を使って計測を行った。結果はAthlon 600MHzの圧勝で、Direct3DモードでPentiumIII 600MHzの測定値を8%、OpenGLモードでは23%も上回るフレームレートをたたき出した。Athlonの次に高いフレームレートを出したのはPentiumIII 630MHz、次いでPentiumIII 600MHz、K6-III 450MHzの順で、CPUのパフォーマンスに応じた妥当な結果となった。

QUAKE Ⅲ ARENAで計測値に差があまり出なかったのに対し、HALF-LIFEで四つのCPU間にこれだけの差が開いたということは、HALF-LIFEは、ビデオカード以上にCPUの演算能力に依存するからだろう。

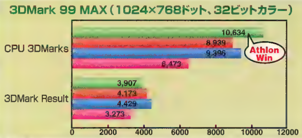


3DMark 99 MAX　CPU 3DMarksで19%も上回る

「3DMark99 MAX」は、解像度1024×768ドット、32ビットカラーを指定してテストを行った。同ベンチマークソフトは、3DNow!とインターネット ストリーミングSIMD拡張命令(以下、SSE)の両命令セットに対応している。

CPU 3DMarksの結果を見ると、Athlonの圧勝だ。PentiumIII 630MHzと比較して13%のスコアアップ、PentiumIII 600MHzと比べると19%上回るスコアを出している。

一方、3DMark Resultの成績は、高い順にPentiumIII 630MHz、PentiumIII 600MHz、Athlon 600MHz、K6-III 450MHzとなり、Athlon 600MHzはPentiumIII 600MHzより6%低い結果を出している。3DMark Resultの計測値でAthlonが伸び悩んだのは、CPU性能以上にビデオカードとドライバがシステムに最適化されていないことが原因だと考えられる。テストに使用したMillennium G400用のドライバは3DNow!に最適化されているはずだが、バージョンアップによってさら



なる最適化が行われることに期待したい。

なお、AMDが発表している3DMark Resultの計測値によると、Riva TNT2を搭載したシステムで、Athlon 600MHzがPentiumIII 600MHzを約17%ほど上回っている。

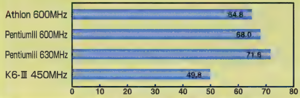
PentiumIII ベンチマークテスト

3D WinBench 99　苦手な浮動小数点演算性能が改善

「3D Winbench 99」Ver.1.2の計測項目の中から、3D Lighting & Transformationのテストを行って、CPUによる3Dレンダリングに必要な演算、つまり浮動小数点演算の能力をテストした。同ベンチマークソフトも、3DNow!とSSEの両命令セットに対応している。また、3D Lighting & Transformationの計測はビデオカードの性能に依存せず、純粋にCPUの演算能力を測ることができる。

結果はPentiumIII 630MHzがトップで、以下PentiumIII 600MHz、Athlon 600MHz、K6-III450MHzの順となり、Athlon 600MHzのスコアは、PentiumIII 600MHzの95%の数値しか出ていない。AMDが公表している計測値では、Athlon 600MHzが25%も上回る計測値を出しているが、評価に使用したシステム(マザーボード)の違いによって、今回の計測値に差がついたとしか考えられない。

3D WinBench 99 (3DLighting & Transformation)



ただし、K6-III 450MHzの計測値との比較では、30%以上ものパフォーマンスアップが見られるため、AMD製のプロセッサーが苦手としていた浮動小数点演算性能が改善されているのは間違いなさそうだ。

総合成績はAthlonの5勝3敗　システムの最適化次第でさらにアップ

今回行ったテストでは、PentiumIIIを抑えてAthlonの圧勝……というわけではなかったが、これにはいくつかの理由が考えられる。まず、Athlon搭載マシンはマザーボードが評価版だったこともあり、じゅうぶんにチューンナップされていない可能性が高い。さらに、ビデオカードのドライバもAthlon(3DNow!)への最適化が完全ではない印象を持った。

次に、テストに使用したソフトの、3DNow!とSSEへの対応の違いである。両命令セットへの対応をうたっていても、SSEの効果が大きい場合があり、これはソフトウエア側の設計で左右される。

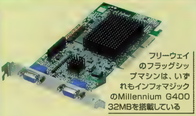
それでも4種類8項目のテスト中、5項目でPentiumIII 600MHzを上回る結果が出た(5勝3敗)ということは、現段階でのAthlonの性能の高さをはっきりと証明している。今後、ビデオドライバのAthlonへの最適化やマザーボードのチューンナップが進めば、ゲーム用プロセッサーとして、より魅力的なシステムとなることが期待できるだろう。

ゲーム用PCとして素質を持つ　Athlon 600MHz搭載機「ViP AMN-FS600」

今回Athlon 600MHzの評価に使用したマシンは、オリジナルマザーボードの開発・販売もしているフリーウェイの「ViP AMN-FS600」である。マザーボードにはマイクロスターのMS-6167を採用、インフォマジックのMillennium G400 32Mと13GBのUltra ATA/66対応HDDを搭載した、ゲーム用途に最適なハイエンドマシンだ。

Athlonの販売開始に合わせて、五つのショップが搭載マシンを発表したが、すべてのマシンがMS-6167を採用し、ビデオカードも、Millennium G400もしくはRiva TNT2を搭載しており、基本構成で各マシンの特徴は見られない。しかし、周辺機器には個性が見られ、ViP AMN-FS600は、Dolby Digital対応のフリーウェイオリジナルサウンドカードCinema Sound801を搭載し、5.1チャンネルスピーカーJ-9902を組み合わせて、パソコンでDVDが楽しめる仕様になっている。この5.1チャンネルスピーカーは、3Dサウンド対応ゲームを楽しむのにも最適で、p.138で詳しい製品レビューを掲載しているので、そちらも参照してほしい。

PentiumIII 600MHz搭載機のテストについても、フリーウェイのViP BXN-FS600を使用したが、主な仕様は右表のとおりだ。こちらにも、フリーウェイオリジナルサウンドカードCinema Sound801と5.1チャンネルスピーカーが添付されており、価格は23万8,000円。Athlon搭載機より1万7,000円ほど安くなっている。



フリーウェイのフラッグシップマシンは、いずれもインフォマジックのMillennium G400 32MBを搭載している

写真はAthlon 600MHzを搭載したViP AMN-FS600だが、PentiumIII 600MHzを搭載したViP BXN-FS600も同じミドルタワーケースが使われている

製品名	ViP AMN-FS600	ViP BXN-FS600
価格	25万5,000円	23万8,000円
CPU	Athlon 600MHz	PentiumIII 600MHz
マザーボード	MS-6167	FW-6280BXDR/155/Rev.C(Dual対応)
チップセット	AMD-750	Intel440BX
メモリー	SDRAM 128MB(PC100、CL-2)	SDRAM 128MB(PC100、CL-2)
HDD	13GB(Ultra ATA/66)	13GB(Ultra ATA/33)
ビデオカード	Millennium G400 Dual Head 32MB	Millennium G400 Dual Head 32MB
サウンドカード	Cinema Sound801(DirectSound3D対応)	Cinema Sound801(DirectSound3D対応)
スピーカー	J-9902(5.1チャンネル)	J-9902(5.1チャンネル)
DVD-ROMドライブ	6倍速(IDE)	6倍速(IDE)
モデム	V.90/K56flex対応PCI FAXモデム	V.90/K56flex対応PCI FAXモデム
OS	Windows 98	Windows 98
サポート	1年間無償保証	1年間無償保証
問い合わせ先	フリーウェイ　TEL 03-3255-1958	
URL	http://www.freeway.co.jp/	

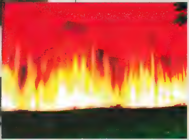
Norrath

EQの世界では、たとえレベル50に到達したとしても倒すべき敵がいなくなるということはない。今回は、難易度の高さで知られる究極のZoneであるPlane of Fearの攻略を中心に、Researchトレーニングクエストなどに触れていこう。

文／安井勉、下村隆善

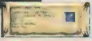
レベル50の冒険者も恐れるPlane of Fear

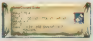
レベルの上限が50に設定されているEQだが、さらなる難関として複数のパーティーを必要とする冒険の場が多数用意されているのだ。10月号で紹介したPlane of Fearはそのような高レベル冒険者専用Zoneであり、この異世界での冒険はドラゴン討伐に並ぶビックイベントとなるだろう。今回は7月下旬の再公開以後の情報を踏まえ、より詳しく解説していくことにしよう。



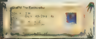
いるなその神殿 うかつに近づくと、複数のAmygdalan KnightからHarm Touchを受け、瞬殺されてしまう 中には脱出用のゲートがあるとうわさされるが、真偽は不明だ

THE FACELESSという名のとおり……をしている ダンジョンCazic-Thuleにい……Avatar of Fearは化身であり、手前のスケルトンと大きさを比べてもらえばいかに巨大であるかが分かるはずだ





……licheからは、この2点のほか確認できただけでも、ROG専用のBone Razor、優れた2H Slash武器Bladestorm Katana of Steel Sleet、SHM専用のWithered Totem of Widdershins、NEC専用のStaff of Undead Legionsなどが入手できる

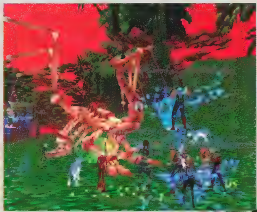


Cazic-Thuleはさまざまなアイテムを所持しているらしく、その中のいくつかがランダムで……仕組みとなっている。筆者らが倒した際には、DRU専用のつえを持っていた

特殊攻撃を繰り出す凶悪モンスター 早期に安全地帯を確保せよ

Plane of Fear(以下、PoF)は、Norrathに16いる神のうちの1人、Cazic-Thuleが支配する異世界である。PoFへの入り口は一方通行のゲートになっているため、Gate呪文の使えない戦士系の職業の者は、現在のところDRUやWIZのグループゲートに頼らなければ脱出する方法がない。PoFはダンジョンのような構造は持っておらず、通常のフィールドZoneと似ている。いくつかのオブジェクトが存在するが、地理的に重要なポイントは2点だけだ。一つはZoneに入ってすぐの地点で、Zone中央部のやや南側にある。もう一つはZoneの北側にある、炎の壁に囲まれた神殿である。

PoFに出現するNPCは、神であるCazic-Thuleを含め15種類以上いる。1パーティーでは1匹倒すのも不可能というほどに手強いのだが、多くのNPCはさらに特殊攻撃能力を持っているので、注意が必要だ。



dracolicheはUndeadのDragonで、さまざまなアイテムを所持していることで知られている 周囲のNPCをうまく掃除し、単体で戦える状況を作ろう 魔法に対する抵抗力が高いため、Manaは回復のためにキープしておいたほうがいい

それらの特殊攻撃は、Backstab／Gravity Flux／Fear／Teleport／AoE Fearなどのうれしくないものばかりである。

NPCの多くがZone内を巡回しているので、PoFの入り口周辺は非常に危険である。だれかがFearやTeleportなどの攻撃を受けてしまうとTrainとなることは確実で、入った直後に数名が死亡、ゲートで脱出を余儀なくされるケースも珍しいことではない。よって、戦略的には早期にZone壁際の比較的安全な場所へ陣取り、周囲のNPCを1匹ずつ確実にクリアしていく方法が無難である。

また、神殿周辺にはCazic-Thuleがうろついているため、これを避ける形で攻略する必要がある。なぜなら、Cazic-Thuleは通常のNPCと違って、相当の距離を保っていても攻撃的になって襲ってくる上に、護衛役のNPCたちを呼び起こしてしまうことになるからだ。最終的にCazic-Thuleを討伐するつもりなら、Zone内のNPCをすべて倒しておくぐらいの覚悟が必要だ。なお、PoFでNPCが発生する間隔は特殊で、12時間から16時間たたないと再出現しないと言われている。そのため、先に述べた安全地帯を作るまでが大きな勝負となる。

PoFオープン当初のCazic-Thuleは意外にも弱かった 護衛役のTerrorやFrightといった特別なNPCをクリアした上で挑めば、4パーティー程度でなんとか倒すことができたのである 現在はHPが大幅に増え、Gravity Fluxを凶悪にしたような特殊能力が追加されたため、5パーティーでも勝てないだろうと言われている

街角から

EVERQUEST定点観測

相当な覚悟が必要となるPoF攻略 専用防具に注目

PoF攻略にあたって、最も問題となるのはパーティー編成だろう。特に、8月中旬に行われた変更でPoFの難易度が上げられ、この問題に拍車をかけている。以前と比較すると、出現するNPCのレベルの上昇、攻撃的になる範囲の拡大、特殊攻撃の変更など、いっそう凶悪な内容となっている。そのため、以前は3パーティー（18人）程度から攻略ができたが、現在は5パーティー（30人）は必要だと言われている。

この規模の冒険となると、事前準備や人を集めるための組織力が非常に重要となる。また、レベル制限が設けられ、レベル46以上の冒険者でなければPoFに入ることもできなくなってしまった。複数のギルドの協力や、ゲーム外のウェブなどでメンバーを募集するなどの方法が必要不可欠となるだろう。手当たり次第に高レベルプレイヤーに声を掛けて人数をそろえるという方法もあるが、連携が取れなかったり、アイテム分配でトラブルが起きるケースが多く、あまりお勧めできない。

実際のパーティー構成は、壁となる戦士系2人に加え、CLR、およびグループゲート担当のWIZ、またはDRUがコアとなる。CLRは、DRUおよびSHMのGreater Healでは回復が追いつかないこと、また、蘇生の呪文が必要となる機会が多いため、必須である。さらに、可能であれば、アイテム分配の観点からさまざまな職業を組み合わせることも非常に重要だ。

PoFで得られる各職業専用の防具は、特定のNPCが持っている（表を参照）。各NPCはZone内に平均8体から10体存在しているが、すべて無事に攻略できたとしても、専用防具を得られる確率はそれほど高くはない。パッチがあたる前の8月上旬の情報ではあるが、筆者の経験では1回の攻略で得られる専用防具は各職業につき2、3個が平均で、運が悪いと一つだけということもあった。

また、1回の攻略に要する時間が6時間から10時間と、非常に長時間かかることもじゅうぶん認識しておいてほしい（途中で脱落者が多発すると、特定職業の専用防具を持つNPCを倒す前に終了せざるを得ないため）。非常に困難な冒険ではあるが、得られるアイテムとスリルはほかのZoneとは比較にならない。読者諸氏の健闘を期待する次第だ。

PoFで手に入るさまざまなアイテムのほんの一部。かつては手に入らないような、ずば抜けた性能を持ったものばかりだ

専用防具を所持するNPC

NPC名	対応クラス
Amygdalan Knight	SHD
Amygdalan warrior	WAR
boogeyman	BRD
fetid fiend	PAL
gorgon	DRU
Phoboplasm	※注
scarlings	ROG
Shiverback	MNK
sponechiller spider	ENC／MAG／NEC／WIZ
tentacle tormentor	RNG
turmoil toad	SHM
worry wraith	CLR

※注：Phoboplasmはランダムで各職業の専用防具を持っていることがある

Classの省略記号

Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

PoFで手に入る専用防具

バグのためか、一部の職業の防具が手に入らなかったが、独特な外観を持つ各職業専用防具のグラフィックを紹介しよう。そのほとんどがNo Drop（譲渡不可能）となっており、PoF攻略を実際に行った者だけが手にする資格を持つ防具である。すべてを集めるのは至難の技だが、いつかはそろえてみたいものだ。

BRD　CLR　DRU　MNK　PAL　RNG　SHD　SHA　WAR　専業魔法使い系

複数パーティーによる連携のポイント

複数パーティーによる冒険には、通常とは違うさまざまなこつがある。PoF攻略以外にも役立つ場面は多いので参考にしてほしい。

ポイント1　特殊チャンネルを使った会話方式を利用する

複数のパーティーで冒険する際はパーティー内チャットで連絡が取れないため、Out of CharacterやAuction、Shoutなど、Zone全体にメッセージが伝わる会話方式を使う。PoFではほかのプレイヤーがいることは少ないので問題ないが、人の多いZoneでは迷惑になるため注意が必要だ。

ポイント2　パーティーのリーダーと全体のリーダーを決定する

基本的なことだが、意外とおろそかにされてしまう部分である。メンバーが個々に発言し出すと、チャットが煩雑となり重要なことが伝達しにくくなってしまう。Link Dead（回線の不具合）やAFK（パソコンの前から離れている）の人の確認、Manaの量やbuff（魔法による強化）の状況など、それぞれのパーティーのコンディションは各パーティーのリーダーが把握し、まとめて発言するのが好ましい。また、グループゲートで脱出するなどの判断を各人が勝手に行うと、トラブルとなることが多い。判断の善し悪しという問題は残るが、複数パーティーでの行動では統率が取れていることがまず重要である。

ポイント3　あらかじめアシストする人物を決めておく

当然ながら、複数のパーティーで何体もの敵と戦わなければならない状況がしばしばある。その際にはチーム全体で/assistするプレイヤーを決め、ターゲットを絞って1体ずつ倒していくのが基本である。これを事前に打ち合わせておかないと、ENCのMesmerizeなどを使った戦術はまったく機能しない。ターゲットを決めるプレイヤーは、狙ったNPCの名前を叫ぶなどの工夫も必要になる。

ポイント4　パーティーメンバー以外のHPも把握せよ

複数パーティーで行動する際は、自分のパーティー以外のプレイヤーのHPにも気を配る必要がある。ターゲットを決めるプレイヤーや、Mesmerizeを使うENCなど、戦術的に重要な人物のHPは常にチェックしておきたい。また、敵NPCに/assistを使うことによって、その攻撃を受けている人を確認できる。パーティー内で回復しきれないときには、ほかのメンバーにすばやく伝えることも必要だ。

高レベル呪文の作成に役立つ リサーチアイテムクエストの詳細

専業魔法使い(WIZ/NEC/MAG/ENC)だけに許されているResearch Spells(魔法研究)だが、本誌8月号でも紹介したようにLanguage(言語)スキルの習得に貴重なスキルポイントを消費しなければならない上に、材料の大量確保も難しいため、高レベルプレイヤーの中には行き詰まっている者も少なくない。今回紹介するのは、Researchスキルの育成に役立つアイテムが手に入るクエストだ。原稿執筆時(8月末)では完全動作を確認できていないが、情報として心にとどめておいてほしい。

クエストを受ける手順。キーワードにひねりはないので、素直に受け答えしていれば必要な情報が得られるはずだ

Good属性のキャラクターの場合、North KaranaのMrysiaがクエストを発行する。必要となるLight Stoneなどはこのゾーンに生息するWillo Wispから入手できるか、付近のNPCが販売していることも多い。GriffinやHill Giantなどの高レベルモンスターがうろついているので、注意しながらクエストを受けよう

Evil属性のキャラクターには、South RoのSmith Tv'ysaがクエストを発行してくれる。砂漠にはLight Stoneが手に入るNPCはいないので、EastまたはWest Commonsあたりまで狩りに行かねばならない。Undead系のモンスターに注意しながら話を聞く必要がある

Greater Lightstoneと引き替えにもらえるConcordance of Research。すべての組み合わせを…つまでしか材料を使わないのに、このように6スロット用意されている点がプレイヤーを悩ませる

材料難のため 失敗したくない高レベル呪文の作成

高レベル呪文のいくつかはNPCベンダーから買うことができないため、Research Spellsの重要性が際立ってくる。材料であるRune/Word/Page(クラスによって異なる)を正しく組み合わせると呪文が作成できるのだが、高レベルになればなるほど、その材料の入手が難しくなる。通常のマジックアイテムのようにNPCや場所に関連付けられておらず、ランダムに出現するため、特定の材料を入手する方法はない。

レベル49の呪文ともなると、その材料はプレイヤー間の取引もされないほど貴重なものとなる。ほかの生産系スキルと同様に失敗すれば材料を失うため、Researchスキルがじゅうぶんなレベルに達していないと貴重な材料が無駄になってしまう。スキルポイントは有限であり、今後どんなスキルが追加されるのか分からないため、使い切ってしまうことは避けたい。そのため、今まではこつこつ集めた材料を使って地道にスキルを上げていくしか方法がなかった。

しかし、専業魔法使いの苦悩を知ってか知らずか、本物の材料を使わずにResearchのスキルを練習する仕組みが導入されたのだ。

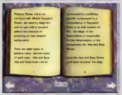
一見単純なクエストだが 膨大な知識と労力が必要となる

Good属性ならNorth Karanaの東側の橋から道なりに真っ直ぐ西へ進んだ所にあるジプシーキャンプ(−675,−160)、Evil属性(NECおよびDark Elf)であればSouth RoのWIZゲートポイントから真北に向かった砂漠の中にあるジプシーキャンプ(95,480)でクエストを受けることができる。その中の1人にHailと声を掛けると、Greater LightstoneとLightstoneが必要であることが判明するだろう。

Greater Lightstoneを渡すと本の形をしたConcordance of Research(6スロットのコンテナ)を、Lightstoneを渡すとRunes and Research Volume ⅠまたはVolume Ⅱの本のどちらかをもらうことができる。重要なのは、Volume Ⅱに記されている材料(表にまとめたので参考にしてほしい)を集めることによって、Azia/Bezaという練習用Runeが作成できるということだ。Runeという名前が付けられているものの、専業魔法使いであればWIZに限らず共通で使用することができる。この練習用RuneをおのおののTome(Researchで使う道具)でCOMBINEすると、スキルを上げることができるのだ。これを利用すれば思いどおりにスキルの訓練ができるため、無用な苦労をすることもない(Researchの素材確保のためにパーティーを結成するのは神経を使う)。

ただ、それらの材料の獲得には、Norrath全土の膨大なモンスター分布を熟知し、さらに経験値やマジックアイテムを目的に冒険をしているほかのプレイヤーとの競争に勝ち抜かねばならない。プレイヤー間の摩擦を避けるために、トレードを持ちかけるなどのコミュニケーションが不可欠だ。

ただし、ここまでクエストやアイテムが整備されていながら、筆者はいまだ一度も練習用Runeの作成に成功していない。この仕組み自体が壊れているか、実装されていないためだと、うわさされている。残念だが、今後のパッチ情報に注目していくしかない。現在の状況の中でできることは、これらの素材を集め、銀行のスロットをさらに窮屈にしておくことぐらいだ。



Runes and Research Volume Ⅰの内容。Concordance of Researchで練習用Runeを作成し、Lexicornなどの道具で使用せよと書いてある。A QuillとA peace of Perchmentも同様に必要であることも記されている

練習用Rune作成に必要となる材料のレシピ

Practice Rune Azia	Lapiz Lazuli	Bat Wing	Bone Chips
Practice Rune Beza	Turquoise	Fire Beetle Eye	Any Rusty Slashing Weapon
Apprentice Rune Azia	Hematite	Bixie Wing	Froglok Eye
Apprentice Rune Beza	Cat Eye Agate	Large Snake Rattle	Any Rusty Piercing or Bludgeoning Weapon
Training Rune Azia	Bloodstone	Wasp Wing	Zombie Skin
Training Rune Beza	Onyx	Spiderling Silk	Raw Hide Armor - Any Size, Cap, Mask, Gorget, Tunic, Shoulderpads or Cloak
Journeyman Rune Azia	Jasper	Pixie Wing	Bat Fur
Journeyman Rune Beza	Star Rose Quartz	Burned Out Lightstone	Raw Hide Armor - Any Size, Belt, Sleeves, Wristbands, Gloves, Leggings, Boots
Study Rune Azia	Amber	Giant Bat Wing	Giant Scarab Eye
Study Rune Beza	Amber	Giant Snake Fang	Ring Mail - Any Size, Coif, Visor,Neckguard, Coat, Mantle, Cape
Expert Rune Azia	Jade	Faerie Wing	Fire Drake Scales
Expert Rune Beza	Jade	Giant Snake Rattle	Ring Mail - Any Size, Skirt or Belt, Sleeves, Braclet, Gloves, Pants, Boots
Master Rune Azia	Pearl	Griffon Feather	Undead Froglok Tongue
Master Rune Beza	Pearl	Giant Fire Beetle Eye	Any Fire Steel Slashing Weapon※
Magi Rune Azia	Topaz	Shark Skin	Brownie Parts
Magi Rune Beza	Topaz	Giant Toes - Hill, Fire or Frost	Any Fire Steel Piercing or Bludgeoning Weapon※

※Fire Steel(原文)はFine Stealのスペルミスだと思われる

ドラゴンスレイヤーへの道　第2回

Lord Nagafen討伐

本誌9月号でドラゴン退治にまつわる話を紹介したが、ついに筆者もドラゴンスレイヤーの仲間入りを果たすことができた。今回討伐したのは、Nagafen's Lairの主Lord Nagafenだ。40名を超える冒険者の半数以上が死亡した、壮絶な戦いの一部始終をお伝えしよう。

ブロードキャストによって急きょ召集がかけられた突撃企画

始まりは意図せぬ形で訪れた。知人とLower Gukの冒険でもしようかと思案していたところ、次のようなブロードキャストが突然流されたのだ。「レベル40以上の勇敢な冒険者よ、Lord Nagafen討伐を行うので至急Nagafen's Lairへ集合されたし！」。

通常、ドラゴン討伐のようなビッグイベントは特定ギルドが中心となり、事前にメンバー募集が行われるのが普通である。異例のことではあるが、すでに多くの知人が参加していると聞きつけ、われわれも予定を変更してNagafen's Lairへと向かった。

メンバーを整えてZoneに入ると、すでにレベル40を超える冒険者30名以上がNagafenへ至る道を切り開き始めていた。筆者のパーティーは後続だったため、急いで追いつかなければならない。Other Hitをオフにし（複数パーティーで行動する場合、戦闘メッセージだけでチャットウインドウが埋まってしまう）、メッセージを見落とさないよう注意して進行を開始した。

Lord Nagafenの根城はSpiderやBatのいるエリアのさらに奥にあり、途中Fire Giantのとりでが行く手を阻んでいる。メイングループの進軍は非常に早く、次々とFire Giantをけ散らしているようだ。われわれが追いついた時には、すでにもぬけの殻となっていた。

Fire Giantのとりでを抜けた先には、Lord Nagafenのすみかへの入り口が待ち構えている ドラゴンの形をした彫像がその奥に潜むものを暗示しているようだ

入り口のそば...いるFire Giantを...したら、可能な者はここでBind してしまう 死亡した場合、単独で回収に来ることは不可能であるし、ここで復活すれば再び戦闘に参加することもできるからだ

Link Deadに苦しみながらもLord Nagafenに迫る！

結局、総勢7パーティー、40人以上が集結した。Lord Nagafenの根城にも複数のFire Giantが護衛として配備されており、ここが第2の難関である。MNKの活躍で少数のFire Giantをうまく連れ出すことができたのだが、まったく別の問題から多数の死者が出てしまうことになった。一行は40人を超えた大集団だったため、Link Dead（サーバーとの接続が途切れた状態）に陥る者が続出してしまったのだ。

そのため、われわれはLord Nagafen強襲にあたり、グループを大きく二つに分けた。先攻するグループ（4パーティー）はいわば特攻隊で、先攻グループに多数の死者が出た時点で、残りの3パーティーが突撃するという計画である。これは、全員が一斉に突入したのではまともな戦闘ができないのではないか、という懸念から出た苦肉の策である。

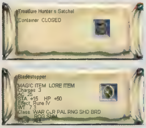
できる限りの各種補助魔法（HP、Status、Resistの強化）を唱え、いよいよLord Nagafenに挑む時が来た。「CHARGE!」という叫び声と共に、先攻グループが突入した。Lord Nagafenの吐くブレスは、周囲にいる者すべてに200を超えるダメージを与える威力で、ペットなどはFearによってすぐに戦線離脱してしまう。われわれは先攻グループで、必死にHealを唱えたにもかかわらず、戦闘開始後30秒で半壊した。続いて後攻のグループが突入するも、戦士たちは次々と倒れていく。レベル50のWAR1人を除いて、切りつけている者はだれもいない状況にまで陥ったが、全員が彼1人の回復に専念し、最後の戦士が息絶えると同時にLord Nagafenを討ち取ることができた！

正直なところ、同じメンバーが集まっても再び倒せるかどうかは分からない。今だ果たせぬLady Vox討伐を含め、また進展があり次第報告することとしたい。

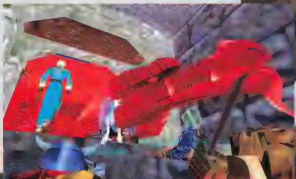
強敵が多数いる場合の解決法は？

Fire Giantのとりでを攻略できたポイントは、MNKの1人がFeign Death（死んだふり）のスキルを活用し、Fire Giantを一度に数匹ずつ連れ出して戦ったことにあった。Feign Deathを極めると、敵をおびき出す際に、予想以上に多い数を引きつれてしまったときにリトライが可能になるばかりでなく、複数のNPCがリンクしている状況も突き崩せるのだ。

戦ま...終わっ...かったことだが、回復役はできるだけLord Nagafenから離れ、Healの呪文を唱える際だけ近づいた方がいいようだ パーティーが一丸となって接近すると、範囲攻撃によって全員がダメージを受けてしまい、とてもではないが回復しきれないのだ



Lord Nagafenから手に入ったアイテムの一部 このほかにも希少なRuneや、Hammer of the ScourgeというSHM専用のつえなどがあった Treasure Hunter's Satchelはスロット10、重量100%カットの...ックである Bladestopperは...能に加え、ダメージを吸収する呪文RuneⅣ（10チャージ）の効果を...



永きにわたって夢見てきたドラゴン討伐が実現した 筆者のいるサーバーでは初の討伐だったこともあって、生き残った...

IMPULSE

「QUAKE Ⅲ ARENA」を使って、初の公式イベント「QuakeCon 99」がついに開催された。同時に3ヵ月をかけて20都市を回るバスツアーが出発するなど、発売に向けて盛り上がりを見せている。

文／tkl（竹地由典）

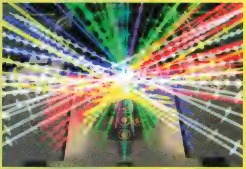
関連ホームページ

QuakeCon関連
QuakeCon 99
http://www.quakecon.org/
QuakeCon 99 Coverage
http://www.planetquake.com/quakecon/
QuakeCon Champion Interview
http://3dshack.com/onearticle.x/890
John Carmack at QuakeCon
http://www.3dactionplanet.com/features/carmack.shtml
バスツアー関連
Quake3 Arena Road Tour
http://www.quake3arena.com/roadtour/
Blue's News Quake Ⅲ Bus Tour Report
http://www.bluesnews.com/articles/q3a_bus_tour_report_1.shtml

QuakeCon 99で512人参加のトーナメント

年に一度、全米からファンが集まる「QUAKE」の祭典「QuakeCon 99」が8月5日から4日間、テキサス州で開催された。4回目を迎えるこの大会はLANパーティーに端を発したもの。今回は体育館規模のコンベンションセンターを借り切って行うという大規模なものになった。

メインとなったのは、「QUAKE Ⅲ ARENA」テスト版（以下、Q3TEST)を使った512人参加のトーナメントだ。予選はQ3TEST1を使ったデスマッチで、128人が勝ち進んだ。決勝はQ3TOURNEYを使った1 on 1で争われ、優勝したのはDieharD氏。彼は、CPLなどで活躍したRix氏と同じClan R3Vのメンバーでもある。


Railgunは太さや色、表示時間の設定によって、さまざまな弾道を見せる。マップ上にアートを描こう

大会の合間にはJohn Carmack氏など、開発者による講演が行われ、「QUAKE Ⅲ ARENA」（以下、QUAKE Ⅲ）に使われた技術についての解説がなされた。

なお、日本からはClan West Tokyo Dojoを主宰しているRock*Dog氏が参加している。体調を崩したためトーナメントは棄権したが、「アメリカでは競技としてQUAKEが楽しまれていることを実感しました。日本人のレベルもそう低くないことが分かったので、次回こそは自分の腕を試したい」と語っている。

最終日にはバスツアーもスタート

QuakeCon 99開催に併せて、「QUAKE Ⅲ ARENA ROAD TOUR」がスタートした。この企画は、QUAKE Ⅲのプレイできるマシンをバスに乗せて、宣伝を兼ねてアメリカ20都市を回るというもの。QUAKE Ⅲは特別仕様のもので、マップとキャラクターがそれぞれ4種類あるほか、Grenade Launcherや透明化アイテムのInvisible Runeも登場するようだ。

QuakeCon 99の最終日に当たる8月8日にダラスを出発し、約3ヵ月かけてアクティビジョンのあるロサンゼルスに到着する。ちなみに、ファンの間では「ツアーの最終日が発売日ではないか」という話も飛び交っている。

ツアーの様子はBlue's Newsにレポートが随時掲載されていくので、最新の動向が知りたい人はチェックしておこう。

Railgunのグラフィックを変更するコマンド一覧

コマンド	効果
cg_railtrailtime n	弾道を表示しておく時間(ms)。「cg_railtrailtime 999999」としておけば、弾道が消えないので応募にはいいだろう。デフォルトは400
r_railCoreWidth n	弾道の中心線の太さの設定。デフォルトは16で、値が大きいほど太くなる
r_railSegmentLength n	弾道の周りにある輪の間隔の設定。デフォルトは64
r_railWidth n	弾道の周りにある輪の大きさの設定。デフォルトは128

nには数字を入力

Railgunで作る芸術作品

Q3TESTでは、Railgunの弾道のグラフィックがある程度カスタマイズ可能だ。メニューで弾道の色が7種類から選べるのはご存じのとおりだが、コンソールからの入力で幅や表示時間なども変更できる（実際の当たり判定に影響は無い）。

この機能を使って、さまざまな色や太さの弾道でマップ上に芸術作品を描こう、というコンテストがQ3Centerで開催されている。応募締め切りは10月31日まで。優勝者にはVoodoo3 3500 TVが贈られる。Railgunのグラフィックに関するコマンドを一覧にしたので、参照してほしい。

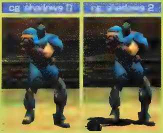
関連ホームページ

Q3Center（告知サイト）
http://www.q3center.com/features.phtml?site=4&id=183&type=1

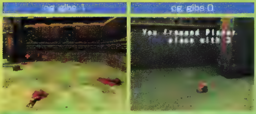
通なQUAKER養成コラム

高速化に役立つコンソールコマンド

Q3TESTでは、グラフィックに関する数多くの設定をユーザーが自由に変更できるようになっている。主な項目はメニューで選択可能だが、ここではコンソールから入力する必要のある、高速化コマンドをいくつか紹介しよう。



影を描写しなくなるコマンド。ちなみに、0ではなく2にすれば半透明の影が（一部のビデオカードのみ）、3ではプレイヤーだけに黒い影が付く。



相手を倒したとき飛び散る肉片を残らないようにする設定だ。これで、乱戦時の負荷はかなり軽減されるだろう。

SE999

Q3TEST Ver.1.09ではBotが実装される

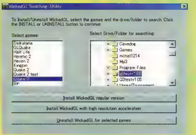
Q3TESTの新バージョンだが、原稿執筆時点で9月中旬リリースの予定。この号が出るころには配布されているかもしれないが、John Carmack氏のplanなどでその変更内容が語られているので紹介しよう。

Ver.1.09での最大の変更点は、Botが使えるようになることだ。特に、日本はサーバーが少ない上、テレホーダイタイムにプレイヤーが集中するため、どのサーバーに接続しても比較的レベルの高いプレイヤーと戦うことになる。そのため、初心者がついていけないことが多々あるのだ。使えるBotが実装されれば、初心者の練習にも役立つのではないだろうか。

もう一つの大きな変更点は、クライアントと送受信するデータ量がサーバー側で設定できるようになることだ。「sv_maxrate」というコマンドで設定可能になるという。これで、無意味に大きなrateを設定してるプレイヤーや、低いPING値でrateを高く設定している人が来ても帯域を占有されること無く快適にプレイできるはずだ。

関連ホームページ

QuakeFinger (John Carmack氏のplan)
http://finger.planetquake.com/



Wicked GL Driverは、ユーティリティからゲームを選択してインストールする。QUAKE Ⅲのほかに、「SiN」「KINGPIN」「HALF-LIFE」などにも対応している

Voodooユーザーに朗報 Q3TESTでも動作するMiniGLドライバ

Voodoo3以前のVoodooファミリーでは、フルスペックのOpenGLドライバではなく、そのサブセットといえるMiniGLドライバを用意している。Q3TESTは、従来のMiniGLではサポートしていない機能を使っているため、Voodooファミリーで動作させることができなかった。そのため、スリー・ディー・エフ・エックスは、この問題を解消した「Quake3 Compatible Driver」をリリース。ところが、このドライバはまだバージョンが低いため、Voodooファミリーに最適化されたMiniGLほど高速には動作しない。

そのため、ユーザーは「Q3TESTが動作するMiniGL」を待ち望んでいたわけだが、ついにそのドライバが二つのメーカーからリリースされた。

一つはMetabyte社のリリースした「WickedGL Driver」だ。Voodoo Banshee、Voodoo2、Voodoo3に対応している上、どのメーカーの製品でも使える汎用性のあるドライバだ。実際に使ってみたが、ライトマップをオンにした時でもじゅうぶんな速度が得られた。

クリエイティブテクノロジーもMiniGLドライバをリリースしている。このドライバも速度が向上する上、512×512ドットのテクスチャーデータを扱うことができる(これまでは256×256ドット)。壁などのテクスチャーがよりはっきりするため、1段階上の解像度でプレイしているような感覚さえ受けるほどだ。

なお、どちらのドライバもまだベータ版なので、自己責任で導入してほしい。

関連ホームページ

Wicked GL Driver
http://www.wicked3d.com/[illegible]edgl/default.htm
Creative MiniGL Driver
http://www.soundblaster.com/graphics/voodoo2/gldriver.html

設定ごとのベンチマーク結果

dynamiclight on時(単位:fps)

ドライバの名称	640×480ドット		800×600ドット	
	LIGHTMAP	VERTEX	LIGHTMAP	VERTEX
Quake3 Compatible Driver	31.7	34.7	28.3	31.3
Wicked GL Driver	49.9	41.7	38.3	35.2

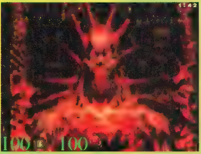
dynamiclight off時(単位:fps)

ドライバの名称	640×480ドット		800×600ドット	
	LIGHTMAP	VERTEX	LIGHTMAP	VERTEX
Quake3 Compatible Driver	35.1	34.7	31.3	31.4
Wicked GL Driver	54.9	42.0	43.1	35.5

計測環境:Celeron 338MHz + Voodoo2(12MB) 90MHz
コマンド:cg gibs 0:cg shadows 0:cg marks 1:cg brassTime 0:cg guns 0:r fastsky 1:r flares 0:r ext compress textures 1:r texturemode GL LINEAR MIPMAP LINEAR:r picmip 0:r subdivisions 1

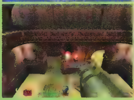
Quake3 Compatible Driver

Creative MiniGL Driver

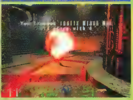


従来のドライバに比べると、Creative MiniGL Driverの方が、よりはっきりとテクスチャーを描画していることが分かる

cg_gun 1



cg_gun 0



自分の装備している銃を表示しないコマンド。武器チェンジのタイミングが分かりにくくなる欠点もあるが、視界が広がる上、FPSも少し上昇する。

中級プレイヤーのためのマルチプレイTips

基礎戦術をひととおりマスターしてしまったプレイヤーに、少し高級な戦術を紹介しよう。

まず、Q3TESTのモデルは首、上半身、下半身の三つに分かれて動いている。例えば、右に曲がる時はまず、首と上半身が右を向き、最後に下半身が方向を変えるといった具合だ。注意深く見ていると、ジャンプ中にもこの動作がある。つまり、ジャンプ中の体のひねり具合で、着地後、相手がどの方向に向かうか分かるわけだ。着地の瞬間を狙う時にひねった方向へ照準を少しずらしてやると、その分命中率は上がるだろう。

相手に攻撃を当てたとき叫ぶ声は何種類かあるが、この声、実はHealthの状態によって変わるのだ。大まかに分けるとHealthが25以下、50以下、75以下、それ以外の4種類だ。声の種類を覚えれば、これで敵の状態が分かる。

ULTIMA ONLINE 定点観測

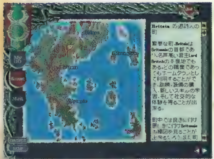
UO.net

Vol.017

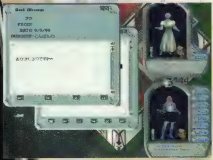
先日、ULTIMAシリーズの生みの親であるRichard Garriott氏が、「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」のニューパッケージ版と「ULTIMA：ASCENSION」のプロモーションのために来日した。今回は、その時に行ったインタビューで得た「ULTIMA ONLINE」の新情報と1999年8月末に当たったパッチの新機能についてお伝えする。

文／PC Nuts

新しくなったキャラクター作成プロセス。テンプレートは階層分けされ、従来よりも分かりやすくなっている。例えば、「商人」タイプのキャラクターを作成するならば、「職人」か「取引師」という選択肢が現われ、さらに進めると具体的な職業名が出てくるといった具合だ



従来は地名の一覧リストしかなかったが、クリッカブルマップ上で各地域のガイドを読みながら、スタート地点を選択できる。この後表示されるTIPSも大幅に追加されている



ウルティマメッセンジャーは、ペーパードール上部に新たに追加されたバッグのアイコンからアクセスする。このバッグをマウスでドラッグし、ほかのプレイヤーに渡す（ドロップ）ことで、メッセージのやりとりを行う相手を登録していく仕組みになっている

ULTIMA ONLINEがリニューアル 初心者へ配慮した改良に加え、日本サーバーも増設

早いもので、「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」（以下、UOT2A）が登場してから、間もなく1年がたとうとしている。これに合わせ、1999年10月1日にUOT2Aの新パッケージ版が発売される。今回のバージョンアップは初心者層へさらに間口を広げることを主眼としたもので、残念ながら新大陸の追加といった要素はない。Richard Garriott氏（以下、Garriott氏）によれば、正直UOがこれほどまでに売れるとは予想していなかったそうだ（現在までに、UOは全世界で15万本も売れている）。そのためRPGに慣れ親しんだプレイヤーだけでなく、ゲーム初心者のための改良が必要だと感じたわけだ。

今回の主要な変更は以下の3点で、従来のユーザーはパッチを当てて導入できる（一部は8月下旬のパッチで実装済み）。

1.キャラクター作成プロセスの改良

これは職業テンプレートの大幅な見直しとデザインの一新が柱である。始めから用意された職業テンプレート（設定）は、従来の一覧から選択する方式から変更し、冒険者タイプか、商人タイプか、といった簡単な選択を繰り返しながら決める仕組みになった。それぞれ解説も加えられているため、読みながら選んでいくと、好みの職業にたどり着けるようになっている。それ以外にも、髪や肌の色に加え、服装の色も変更できたり、ゲームのスタート地点を簡単な地域ガイド付きのマップから選べるなど、細かな改良点も見られる。

2.新規プレイヤー用クエストの追加とコンパニオン制度

ゲーム開始直後の初心者をサポートするシステムも用意される予定だ。実際のところ、いざUOを始めても最初に何をしたらいいのか分からないという人は多い。新規プレイヤー用クエストは、そうした人に簡単な"おつかい"などを通して、ゲームの操作方法や仕組みになじんでもらうことが意図されている。もう一つのコンパニオンは、一般プレイヤーのボランティアによる初心者支援制度である。コンパニオンとして登録されたプレイヤーには、新規のプレイヤーがゲームにログインすると連絡が届き、手の空いているコンパニオンが相談役兼ガイド役としてサポートを行うことになる。

3.簡易メールシステム「ウルティマメッセンジャー」

「ウルティマメッセンジャー」とは簡易メールシステムのことで、ゲーム内に加え、公式サイトのWeb上でメッセージのやりとりが可能となる。従来は、ICQや通常の電子メールなど外部の手段を利用せざるを得なかったが、この機能が実装されることで、より気軽に、そして簡単にプレイヤー同士がコミュニケーションできるようになりそうだ。

また、バージョンアップとは異なるが、リニューアルパッケージの発売と同時に日本サーバーが新たに追加される。新規プレイヤーはもちろんのこと、土地不足に悩む既存プレイヤーにとってもうれしいニュースと言えよう。

気になるULTIMA ONLINEの今後と新作ネットワークRPG情報

UOT2Aリニューアルパッケージと「ULTIMA：ASCENSION」のプロモーションがGarriott氏来日の本来の目的だが、さらなるUOの変化や、UOⅡに関する話題を聞かないわけにはいかない。恐縮しながらもインタビューしたところ、新情報をいくつか得ることができた。

まずUOに関して、本誌8月号（p.121）で報告したUO Liveチームのアイデアについて Garriott氏に直接進行状況を聞いてみた。そこで新たに判明したことは、以前、電子メールシステム"マイUO"として紹介した新機能が、Webベースの新システムになるということだ。ご存知のように、UO公式サイトにはパッチ情報をはじめ、各サーバーごとのコミュニティーやイベントなど多岐にわたる情報が満載されている。マイ

UOは、そうした情報をそれぞれのプレイヤーのキャラクターデータに基づき、取捨選択し提供してくれる仕組みとなるそうである。

また、この秋のリニューアル後、次にUOに大幅な変更を加えるのは2000年の2月を予定しているということも明らかになった。Garriot氏によれば、「四季の概念をゲームに導入したり、さらに新大陸を加えることに関しては、グラフィックデータが膨大となるため、しばらくは予定がない」とのことだ。そして、あくまでこちらも検討段階と付け加えた上で、「パーティープレイの強化や儀式魔法の登場の方が優先順位は高いだろう」と語った。

UOⅡについては、「ノーコメント」の一点張りで、つれない返事しかいただけなかったが、最近UO Liveチームを離れたDesigner DragonことUOリードデザイナーのRapheal Koster氏の消息を尋ねたところ、非常に興味深い情報を得ることができた。それはUO開発メンバーの主要人物であったRapheal Koster氏とRich Vogel氏に加え、「DESCENT 3」のプロデューサーとして知られるAlan Pavlish氏が一つのチームとしてネットワークRPGを開発しているということだ。間違いなく開発を検討していると思われるUOⅡに加え、まったく別のネットワークRPGが開発中、それもUOのリードデザイナーが関わっているとなると、UOファンの期待はますます高まりそうだ。

UOの今後と新しいプロジェクトについて語るRichard Garriott氏

最新パッチ情報

1999年8月末の新パッチでは、リニューアルに合わせ大幅な変更が加えられた。主要な変更は次の6点で、本文では説明していない部分を中心に補足しておこう。

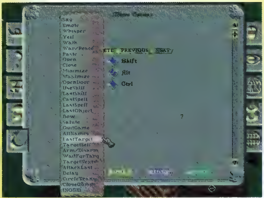
①ゲームへアクセスする際の画面を一新
②ラストターゲットや武器の装備／解除などを含むマクロ機能の追加
③ステータスバーを中心としたインターフェースの改良
④ウルティマメッセンジャーの搭載
⑤キャラクター作成プロセスの改良
⑥新規プレイヤーの保護

通常のゲームプレイにおいて最も大きな変更といえるのは、以前から導入予定であったLast Target（ラストターゲット）機能や、武器のマクロによる着脱機能であろう。先に公認されたUOAssistと同等の機能がUO本体に搭載されたことで、ようやくプレイヤー同士の戦いにおけるわだかまりが一つ解消されそうである。また、このほかにも多数のマクロ機能が追加されているので、詳しくは表1を参照してほしい。

マクロ機能に加え、戦闘時のゲームプレイをより快適にする変更がステータスバーの改良である。以前はHPを表示するだけであったが、今回の変更で、そのPCやNPCの評判の色でハイライト表示されるようになった。さらに、このステータスバーをターゲットすることで、攻撃や魔法をキャストすることも可能だ。従来はキャラクター同士が重なっていたりすると、仲間をうまく回復することすら難しかったが、今後は複数のプレイヤーの連携も容易になるだろう。細かな変更だが、SkillやStatusが上昇した際にそれを知らせる機能や、「Always show names」オプションによって、画面内に入ってきたPCやNPCの名前が自動で表示される機能、船のキーを対象にRecallする機能なども追加されている。

ステータスバー自体に、評判を示す色が反映されるようになった（画面左側）。また、戦闘相手のHPはステータスバーがなくても確認できるようキャラクター下部に別途表示される（Orc下部の水色のバー）

既存プレイヤーには大きな影響はないが、"新規プレイヤーの保護"は初心者支援に関わるシステム側の大きな変更といえる。新規プレイヤーとは、アカウント作成後プレイ時間が40時間以内で、かつスキル値合計が450未満、ステータス合計が150未満のプレイヤーを指す。新規プレイヤーである間は、ほかのプレイヤーから攻撃を受けない（攻撃することも不可）、死亡しても自動的にヒーラーの下へテレポートされ、装備をなくすこともないというように、さまざまな点で保護される。悪用される危険性も皆無ではないが、ブリタニア世界の過酷な側面を味わい、くじけてしまう初心者も多かったことを振り返ると、良い変更ではないかと思う。



ラストターゲットというと戦闘専用と思う人もいるかもしれないが、生産系のスキルを利用する際にも活用できる。既存のLast Skillや、新しく追加されたDelayなどと組み合わせれば、ワンキーでいろいろな仕事ができそうだ

表1　追加されたマクロ機能

マクロ名	説明
Last Target	最後にターゲットした対象を再度ターゲットする
Target Self	自分自身をターゲットする
Arm／Disarm	武器の着脱
Wait for Target	ターゲットカーソルが出るのを待つ
Target Next	画面内に存在するターゲットを順次選択する
Attack Last Target	最後に戦った相手に対し物理攻撃を開始する
Delay	1／10秒単位で待ち時間を入れる（1秒＝10）
Close Gumps	すべてのウインドウを閉じる（従来Escキーに割り当てられていた）

読者プレゼントのお知らせ

Richard Garriott氏のサイン入りのTシャツとマウスパッド（各1名）をいただきました。ご希望の方は、p.136の読者プレゼントページをご覧の上、ご応募ください。

Blizzard

気の早い人は年末に発売されるゲームの予約も済ませ、年度末に発売されるゲームの物色に取り組んでいることだろう。そういう旬のゲームを遊ぶ楽しみもあれば、一つのゲームをじっくりと腰をすえてプレイし尽くす楽しみもある。今回は、第4回PGLトーナメント スタークラフト部門での優勝者と準優勝者に、一つのゲームを究めた人々としての意見を尋ねてみた。

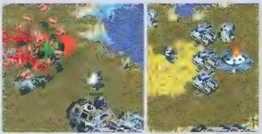
文／安井　勉

スタークラフトの達人2名にインタビュー

PGL優勝者 X'Ds Grrrr

Q&A

①本名：Guillaume Patry
②年齢：17歳
③在住：カナダ、ビューボート市
④所属クラン名：X'Ds
⑤お気に入りの種族：絶対プロトスだね。ユニットはそれぞれ特徴や耐性があるし、初期ユニットがほかの種族に比べると全然強いですよ。ザーグも悪くはないけど
⑥お気に入りのマップ：The Lost Temple(1対1のとき)、The Hunters(2対2のとき)
⑦1週間当たりのプレイ時間：最初の4、5ヵ月は30～50時間はプレイしてました。今はだいたい10時間くらいかな
⑧シングルプレイ攻略に要した時間
スタークラフト：シングルプレイはまだ終わらせていません。購入して、すぐにBattle.netにつなげていました
BROOD WAR：やったことありません
⑨スタークラフトの勝利の秘けつは？：「力」かな？　細かい部分よりも大きな戦局を見るようにしています。相手を攻略するにも、ユニットをうまくコントロールして勝つより、多く生産して力で勝つのがおれ流のゲームのやり方なんです
⑩スタークラフトの面白さとは？：戦略ゲームとして、スタークラフトは素晴らしいゲームですよ。それぞれの種族を使いこなせるようになるにも、それぞれのマップを完全に把握するにも、随分と時間をかけなきゃいけないですからね。あと、マウスを速く動かす激しいゲーム運びがたまらないです
⑪もしゲームプレイを変更するとしたら？：Tankが自軍のユニットにダメージを与えないようにしたいです。それから、Goliathももっと強く、値段を高くした方が良いと思う
⑫現在、ほかにどんなゲームをプレイしていますか。期待作は？：「QUAKE Ⅱ」「QUAKE Ⅲ ARENA」(テスト版)ですね。期待作は「DIABLO Ⅱ」「COMMAND & CONQUER：TIBERIAN SUN」「Age of Empires Ⅱ：The Age of Kings」「WARCRAFT Ⅱ BATTLE.NET EDITION」です
⑬戦歴：
PGLシーズン3：第3位
PGLシーズン4：優勝
Sports Seoul Tournament：準優勝
Invitation tournament from Larry-the-Weird：優勝
⑭獲得賞金は何に使いましたか？：合計で$2万6,000ほどの賞金総額になるけど、まだ中古車を買っただけで$3,500しか使っていません
⑮所有マシンのスペック：
CPU／K6-2 350MHz、ビデオ／Viper V550、サウンド／Diamond MX300、通信環境／28.8kbpsモデム



Siege Tankは遠隔攻撃をしてくる敵に対しては圧倒的な強さを誇るが、接近されると弱い(画面左)。Goliathは決して弱いユニットではないが、大量配備するためにSiege Tankの生産を抑えなければならず、同じ対地対空戦力のMarineに使い勝手では水をあけられている(画面右)

筆者コメント

膨大なプレイ時間を誇る生真面目な優勝者

彼が勝利の秘けつとして語っている「力」とは、何だろうか。大多数のリアルタイム戦略シミュレーションはゲーム内で使用できる資源が限られおり、その資源なくして攻撃部隊の生産はできない。彼は事前にマップの分析を行い、効率的な資源確保とよどみない部隊生産を繰り返し、結果として「引き算」で勝利を得る。これは簡単そうでいて、相当の実力(戦局を判断する能力、狙った操作を的確に行う能力)がないとできない戦術である。

最も驚くべき点は、彼が使用しているインターネット接続環境である。28.8kbpsモデムは、日本国内においては最低限の通信環境を意味する。快適なプレイのためには最低でも64kbpsのISDNを使用しなければ、日本国内ではゲームにならない。しかし、アメリカのヘビーゲーマー御用達のケーブルモデムでもなく、あえて28.8kbpsモデムを使用しているのは、カナダではそれだけ基本的な通信インフラが良いということだろうか。

華々しい戦績も17歳の彼にとっては、まだキャリアの入り口でしかない。

from Far East

PGL準優勝者 DR-soso

Q&A

①本名：Wayne A. Chiang
②年齢：21歳
③在住：アメリカ、カリフォルニア州バークレー
④所属クラン名：DeathRow
⑤お気に入りの種族：あまりないですね。いちばん嫌いな種族で対戦する時に限って、勝ったりするんです
⑥お気に入りのマップ：どれでもできます。Showdownは嫌いだけど
⑦1週間当たりのプレイ時間：Gamers Extreme（http://www.Gamersx.com/starcraft）で攻略記事を書いた時には、週に10時間くらいプレイしていたけど、今学生やりながら仕事もしているので、週に1時間するかしないかっていうところです
⑧シングルプレイ攻略に要した時間
スタークラフト：あんまり辛抱強くない性格なので、テランのチュートリアルが終わったら、すぐにBattle.netに飛び込みました
BROOD WAR：触ってもいません
⑨スタークラフトの勝利の秘けつは？：僕が知っている限りのことは、ホームページに書いてあるので、できればそっちを読んでほしいな
⑩スタークラフトの面白さとは？：実を言うと……、本当はスタークラフトはあんまり好きじゃないんです。ゲームを利用していちばん早く名声を手に入れられるのが、このゲームだったからプレイしたんですよ。みんなと違うやり方でS.E.S（日韓で活躍中のアイドルグループ）のEugene Kimさんとコンタクトが取れる方法を考えたんです。大成功！
⑪もしゲームプレイを変更するとしたら？：ゲームに対する注文はつけないようにしています。ベータテスターではなくてゲーマーですからね。特定のユニットが強すぎるからって文句を言うのではなく、使っちゃうのが良いんじゃないでしょうか

⑫現在、ほかにどんなゲームをプレイしていますか。期待作は？：今は賞金目的の対戦はやめて、「ファイナルファンタジーⅧ」をプレイしています。いろいろと忙しいので、最近はゲームで遊ぶのをやめようかと考えているんです
⑬戦歴：
Case's Ladder Team Starcraft：優勝
Brood Warシーズン1：優勝
PGLシーズン4：準優勝
Sports Seoul Tournament：第5位
Brood War世界大会：第3位
⑭獲得賞金は何に使いましたか？：今まで稼いだ$1万3,000は、Eugene Kimに注ぎ込んでいます。まあ、フルタイムでやってる本職の方がスタークラフトよりもずっと稼ぎも良いですし
⑮所有マシンのスペック：CPU／Pentium Ⅱ 300MHz、ビデオ／TNT2 32MB、サウンド／Monster 3D、通信環境／DSL connection

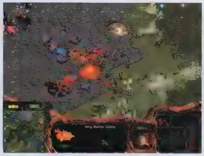
筆者コメント
計り知れない実力を持つ理論派

プレイ時間の少なさ、「スタークラフトはそれほど好きなゲームではない」というコメントは、彼なりの恥ずかしさの表現かもしれない。彼が紹介するホームページの記事も目を通してみたが、作戦における施設建設やユニット生産の最速の手順などがテクニカルに紹介されており、理論派タイプのプレイヤーなのだろう。

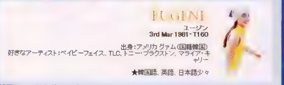
長年ゲームばかりやっていて、芸能関係はもちろん、テレビすらろくに見てない筆者が無知なのかもしれないが、「韓国のS.E.SのEugene Kimさん」というのは何者だろう。http://kankoku.com/ses/ses.htmlの情報によると、彼はその中のEugeneという女の子のファンのようである。

「芸能人とコンタクトを取るために手っ取り早く有名人になる方法として、スタークラフトを選んだ」というコメントには、純粋なネットワークゲームファンはまゆをひそめるかもしれない。しかし、動機は何であれ、強いゲーマーがプロフェッショナルとして賞金を稼いでいる世界なのだ。稼いだ賞金をどう使おうが、得られた名声をどう利用しようが、それはプライベートな事柄に属する。むしろ、浪花節の一滴も混じっていない純粋な欲だけで、これだけ勝ち上がってこられる実力のほどは計り知れないものがある。

そのほかのコメントについては、何というか、ゲーム自体をやめてしまうそうで、筆者としても月並みながら「がんばってください」としか言えない。



Brood War Ladder Tournamentのシーズン1準決勝で、DR-soso氏（ザーグ）とX'Ds Grrrr氏（テラン）が対戦したときの様子。マップはThe Lost Templeである。資源が共に"0"となっているのは、審判かだれかが撮影したためであろうか？



韓国のアイドルグループS.E.Sのメンバー、Eugeneさんのプロフィール。Gamers ExtremeのDR-soso氏のページを見る限り、彼はかなり入れ込んでいるようだ

プロという言葉にこだわらずにPGLに参加しよう

彼らのコメントを何度か読み返してみたが、筆者がBattle.netで知り合ったほかのゲーマーたちと大きな違いがあるわけではない。プロスポーツの世界と違って、プロゲーマーの世界は一部の超人たちの世界ではないということだろう。

では、なぜ筆者の知っているゲーマーたちはプロリーグに挑戦しようと思わないのか。彼らは、Battle.netのラダーランキングですらむとんちゃく、個人戦であるFree For Allよりもチーム戦を好んでプレイする。ゲームは楽しいのがいちばんだ、と彼らは口をそろえて言う。つまり、勝たなければならないというプレッシャーがゲームの楽しさを奪ってしまうのだと筆者は思う。

世間には、素人が何の臆面もなく参加するようなイベントが山ほどある。PGLは、プロスポーツの世界があるように、プロゲーマーの世界があったっていいじゃないかというところを出発点としている。というと、先述の超人的勝負師の世界を想像してしまいがちだが、町内会の盆踊りの感覚で参加しても構わないんじゃないだろうか。中でもスタークラフトは、1998年にPGLの正式種目に登録されたばかりの新しいカテゴリーである。何かの記念に、学生時代の思い出に、気楽に参加するのも悪くはないだろう。

Play Online

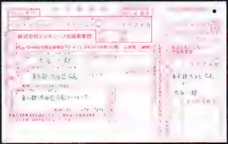
年間定期購読とバックナンバーのお知らせ

年間定期購読の申し込み方法

弊社では、毎月発売日にPlay Onlineが届く、年間定期購読サービスを行っております。ご希望の方は、本誌に挿入された振替用紙を使用し、下記の口座に代金1万1,760円(980円×12ヵ月分)をお振込みください。入金確認後、発送手続きをいたします。なお、送料は弊社で負担させていただきます。

郵便振替番号　00180-9-135646

年間定期購読に関するご質問やご不明な点がございましたら、弊社ブックセンター(電話:03-3444-5765)までお問い合わせください。



バックナンバーの購入方法

■購入方法

1999年8月号以降のPlay Onlineのバックナンバーを購入するには、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

■申し込み方法

郵便局より、郵便為替にて下記の弊社口座あてにご送金ください。入金を確認後、発送いたします。

郵便振替番号　00180-9-135646

口座名　株式会社デジキューブ ブックセンター

TEL　03-3444-5765

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の通信欄に、希望冊数と「Play Online○年○月号希望」を必ず明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認した後の手続きとなりますので、到着まで10日間から2週間かかります。

万一、品切れの場合には、その号の代金および送料を返金させていただきます。

バックナンバーに関するお問い合わせは、弊社ブックセンターまでお願いいたします。なお、1999年7月号は刊行しておりませんので、くれぐれもご注意ください。

1999年10月号の主な内容

●Play Online Special Preview
■Asheron's Call
■FLANKER 2.0
■Age of Empires Ⅱ: The Age of Kings
●パソコンゲーム高密度攻略
■ダンジョンキーパー 2
■DARKSTONE
■BRAVEHEART
●高画質・高解像度システムの新常識
●Play Online式インフラ環境選択術

1999年9月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■HEAVY GEAR Ⅱ
■ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス
■KINGPIN: LIFE OF CRIME
■DESCENT 3
●本当の音を追求する3D Sound Basics
●3大特別企画
■STAR WARS All About Games
■Welcome to UNREAL World
■最新ゲームを支える驚愕テクノロジー

1999年8月号の主な内容

●ジャンル別 E3スペシャルニュース
●パソコンゲーム高密度攻略
■セガラリー 2
■MECHWARRIOR 3
■Midtown Madness
●ゲームパフォーマンス3大ショック!
●テスト版から探る QUAKE Ⅲの可能性
●ULTIMAシリーズで進行中の㊙プロジェクト
●新連載「MASCHINEN KRIEGER」「ラスボスさんいらっしゃい!」「Norrathの街角から」ほか

下記のバックナンバーはアクセラへ

1998年6月号～1999年6月号までのバックナンバーをご希望される方は、株式会社アクセラの販売部(電話:03-3464-8285)までお問い合わせください。なお、在庫部数が非常に少なくなり、販売しているのは以下の号のみとなっております(その他の号は品切れです)。

1998年6月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■[illegible]スクープ
TANARU[illegible]
■STARCRAFT
■HEAVY GEAR
■QUAKE Ⅱ マルチプレイ[illegible]
■WING COMMANDER: PROPHECY
●[illegible]
[illegible]

1998年7月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■Outwars
■STARWARS REBELLION
■STARCRAFT
■3大サッカーゲーム早分かりレビュー
●コアユーザーはみんな使っているネットワークゲーマー必携ツール大全
●パフォーマンスとクオリティを考えた1998年式サウンド環境改善計画

1998年10月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■信長の野望 Internet
■MECH COMMANDER
■DEATHTRAP DUNGEON
■UNREAL
●[illegible]
●微妙な[illegible]プレイヤーに贈る
[illegible]

1999年2月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■THIEF: THE DARK PROJECT
■RAILROAD TYCOON Ⅱ
■ミストⅡ [illegible]
■BALDUR'S GATE
●[illegible]
●[illegible]

1999年6月号の主な内容

●パソコンゲーム高密度攻略
■UNREAL TOURNAMENT
■フライ!
■FIGHTER SQUADRON
■STAR WARS X-WING ALLIANCE
■EVERQUEST
●開幕! ビデオカードサバイバルレース
●[illegible]

品切れの号

・[illegible]
・[illegible]
・1998年11月号
・1998年12月号
・1999年1月号
・1999年3月号
・1999年4月号
・1999年5月号

MASCHINEN KRIEGER: THE GAME PROJECT

急告！ MA.K.を理想のゲームにせよ

1999年8月号から始まったバンドデシネ『MASCHINEN KRIEGER』。この横山氏が作り出した壮大なSF世界をネットワークゲームにするプロジェクトがスタートする。今回は、このプロジェクトの中心となるプログラマーの岡田氏と作者の横山氏にコメントをいただいている。MASCHINEN KRIEGERのファンとネットワークゲーマーが力を合わせて、理想形のゲームを作る時がやって来たのだ。

MA.K.の魅力を存分に生かした ネットワークゲームのアイデア大募集

私とMA.K.（S.F.3.D.）との出会いは17年ほど前、『ホビージャパン』誌で横山氏が連載を開始した時だ。横山氏がデザインして自ら作り込んだモデルと市村氏のストーリーで構成され、思い付きで構築された世界設定を意識させない圧倒的な展開が魅力だった。

その後、高校生だった私は、S.F.3.D.のシミュレーションゲームを手に入れ、大勢でプレイするゲームの面白さに次第にはまっていった。このゲームでは、癖のある兵器ごとの設定がとても良く生かされており、改めて、横山氏のキャラクター設定のセンスの良さに驚いた。

例えば、PKAはノイパンツァーファウストを撃ち終わったら一目散に逃げるしかないので、目標に向かって全力で走って、撃ったら全力で逃げるのが有効的な使い方であった。また、ナッツロッカーはいくらレーザーを撃ち込まれてもびくともしないので、別の兵器を移動する際に、この機体の陰を利用したりもした。そういったそれぞれの癖を利用した“兵器の運用の楽しさ”を覚えたのは、このゲームのおかげだったと言ってもいい。

やがて高校を卒業し、身近にシミュレーションゲームのプレイヤーがいなくなり、そのころやっと普及し始めたパソコン通信で、対戦相手を探すこととなった。

そして1998年、『S.F.3.D』のキットが『MA.K.』と名前を変えて再販された時、自分でMA.K.のゲームを作ろうと思い立った。すでにインターネットが普及していたこともあり、取りあえず、メールプレイ用のツールなどを書き始めることにした。今では、インターネットの普及だけでなく、コンピューターの処理能力も、プログラミングツールなどの開発環境も、これまでとまったく変わり、ペイントツールや3Dのレンダラーを自分で書かなくて済むようになった。まさに、ネットワークと開発環境が整った今が、MA.K.をゲーム化するのに絶好のタイミングではないだろうか。後はゲームシステムに集中すればいいだけだ。

『Play Online』で、横山氏が表紙を描いていることは、キットの再販前から知っていたし、しかも、バンドデシネの連載が始まるころには、本誌の読者であるネットワークゲーマーの中にも、MA.K.のファンが増えていることも聞いていた。そこで、Play Online編集部へ、MA.K.のネットワークゲームの企画を持ち込んでみたのだ。

すぐにこの企画はスタートし、「ネットワークゲームの開発の様子を本誌で報告し、かつ読者の意見を取り入れながら完成までにこぎ着けよう」ということが決定した。それ以外は、まだ具体的には何も決まっていない状態で、MASCHINEN KRIEGER: THE GAME PROJECTというプロジェクト名だけがある。

まず、ゲームのジャンルから決めなければならない。3Dアクションにするのか、それともシミュレーションか？ だとしたら、ターン制にするのか？ 思い切ってトレーディングカードタイプにするのか（または全部混ぜるか）？ 大勢で一度に対戦できるのか、1対1をメインにするのか？……

そういったゲームシステムの詳細をこれから読者の皆さんと共に考えていきたいと思う。私はこういうことが得意だとか、何でもいいから手伝いたいとか、もちろん、意見を一つ二つ述べていただくだけでも大歓迎。まずは、夢をいっぱいに膨らませて、どんなゲームを作るのかを探っていこう。

岡田　学

自称MASCHINEN KRIEGER（通称、MA.K.）の熱烈なファン。ゲームなどのソフト開発が本業だが、模型雑誌『モデルグラフィックス』で、MA.K.のキット解説や作例などを担当したり、横山氏のホームページ（http://www.kkuda.co.jp/kow/）のメンテナンスもしている。

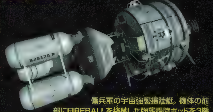
エッグイーター（EGG EATER）

CG制作：妖刀定光氏

シュトラール軍の迎撃用大型強化服。同軍の宇宙用装甲戦闘服KAUZをベースに大出力の機関部と大型の索敵用ドップラーレーダーを装備したもの。大型のレーザー砲も装備していると思われるが、詳細はまだ分かっていない

バナナボート（BANANA BOAT）

CG制作：koshi氏



傭兵軍の宇宙強襲揚陸艇。機体の前部にFIREBALLを格納した強襲揚陸ポッドを3機備える。地上から打ち上げ、戦闘領域でポッドを分離し、FIREBALLを打ち出す。FIREBALLを射出する際、バナナの皮をむくようにポッドが三つにはじけることから、バナナと呼ばれている

ファイアーボール（FIREBALL）

CG制作：koshi氏

傭兵軍の宇宙用装甲戦闘服。地上戦用の装甲戦闘服スーパーA.F.Sを宇宙空間で使用できるように、ロケットノズル、タンクの追加、ドップラーレーダーの装備などで改造したもの。この3機は量産先行型で、これは月面への降下作戦中の画像である。量産型は、数カ所にガス噴射用の穴が開けられ、より精密な姿勢コントロールが可能となっている

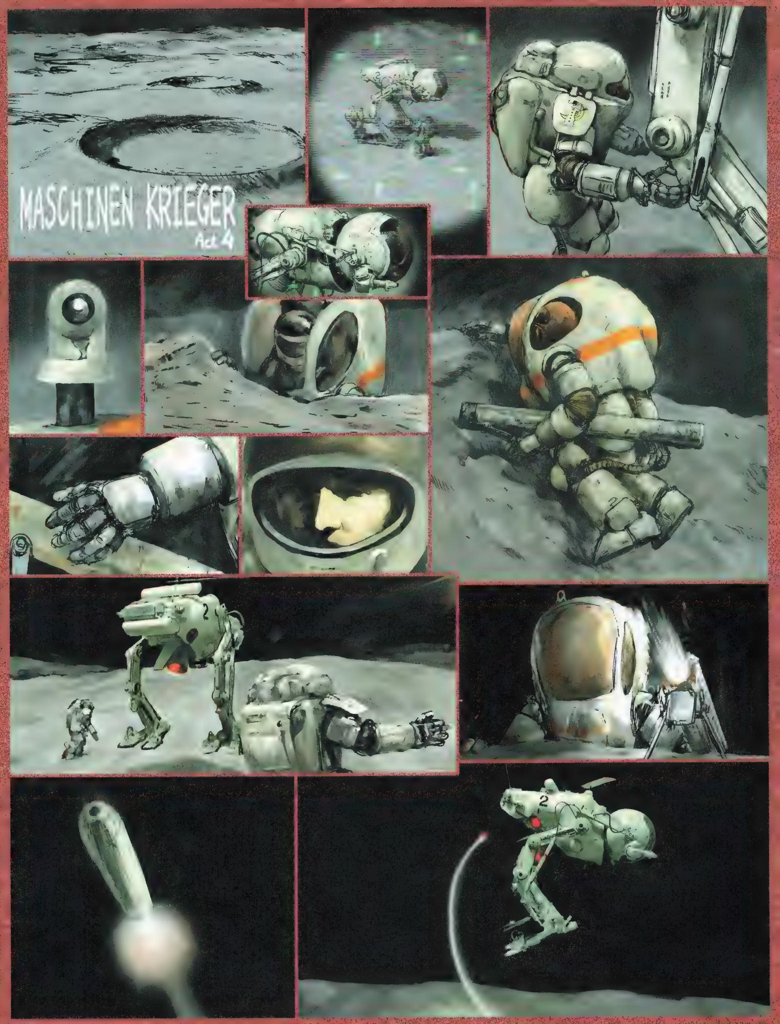
MA.K.の作者横山宏氏が期待するゲーム

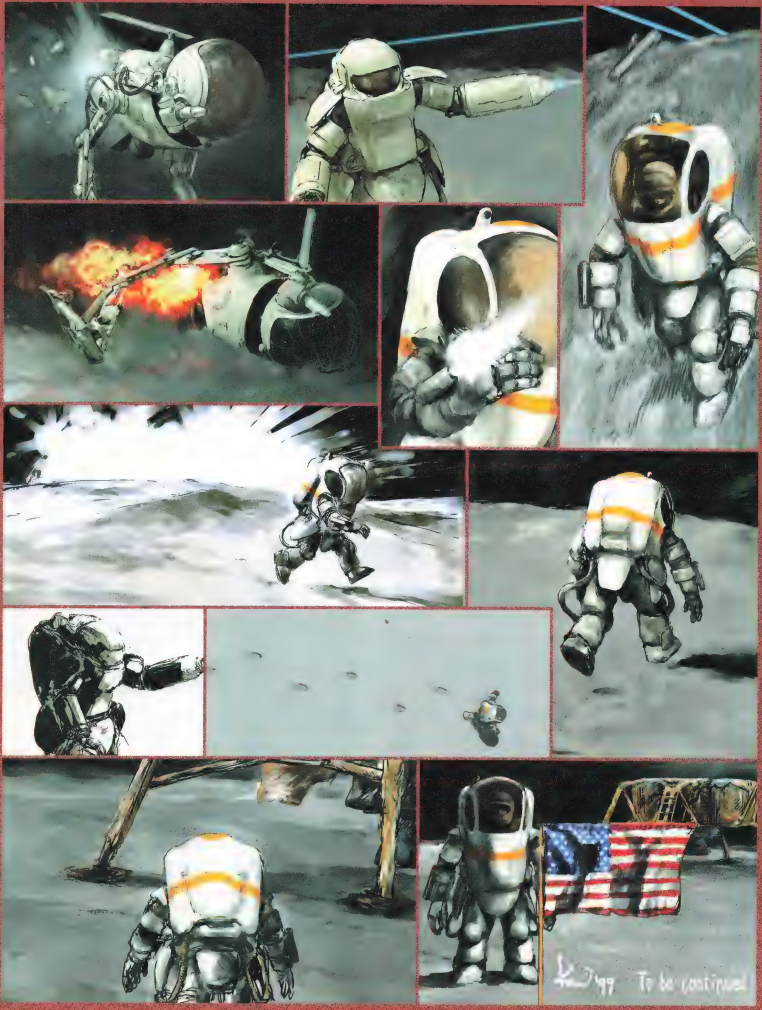
毎月MA.K.を観てくれてありがとう。自分自身が最もヘビーなファンであるため、毎号発売日を楽しみにしてるという、なんだか不思議な作品がMA.K.なんです。もともと、作者の思い付きで作り出された世界だけに、自由度の高さがMA.K.にはあると都合良く自負してます。

技術的なことを言えば、十数年前では考えられなかったことが今はできるようになったわけです。その技術を使ったゲームやCGムービーなどができたら、私自身がいちばん楽しむことになるでしょう。

いろんな兵器を自分で組み合わせて、100人100通りで、独自の遊び方が編み出せるゲームにしたいですね。ネットワーク対戦なんてできたら、寝る時間は減るだろうな。でも、寿命を縮めてでもぜひやってみたいもんです。どうせ短い一生だし、好きなことやりたいぜ。みんなからのアイデア待ってます！

募集要項　電子メール（mak@play-online.com）か読者はがきで、「こういうゲームがプレイしたい」「ここを担当したい」など、何でも自由なご意見をお寄せください。電子メールを送られる方は、氏名、住所、職業も忘れずに記載してください。


MASCHINEN KRIEGER
Act 4


'99
To be continued

つなぎ方、始め方、マナーが分かる

ネットゲーム

美しいグラフィック、リアルなサウンド、高いゲーム性を兼ね備えたネットワークゲームが目白押しのこのごろ。遊びたいけど接続方法がいまひとつ分からないというビギナーに、ここでネットワークゲームをプレイするための手順を紹介していく。これらはどのゲームにも応用できるノウハウだ。さあ、まだ見ぬ仲間やライバルの待つネットワークゲームの世界にダイブしよう。

パソコン、モデム、プロバイダーのアカウントをそろえよう

ネットワークゲームを始めるためには、以下の三つが必要となる。

① パソコン
② モデムまたはTA（ターミナルアダプター）
③ プロバイダーのアカウント

ほとんどのネットワークゲームは電話回線を常に使用するため、深夜の通話料金が固定額になるNTTのテレホーダイに加入すると電話代の節約にもなる。

お金に余裕があるならISDNを引くのもいい。ISDNを引くと通常のモデムよりも快適な速度で情報がやり取りできる上、プレイ中に電話での通話も可能だ。

サーバーにクライアントが接続するのが基本的な仕組みだ

ネットワークゲームでは、メインになってゲームを起動して動かす「サーバー」（ホストとも言う）役のパソコンが1台必要だ。それ以外のパソコン（クライアントと呼ぶ）は、このサーバーへ接続することでプレイ可能となる。数人でプレイするときは、だれか1人がサーバー役となって、まずゲームを起動。ほかのプレイヤーが接続してゲームが始まる。

サーバーの性能があまりに低いとゲームが快適に動かないこともあるので、参加者の中でいちばん性能の高いマシンをサーバーにしよう。また、人気のあるゲームではファンがゲームサーバーを設置、だれでも遊べるように開放してくれていることもある。

ネットワークゲームには、ゲームを主催し、参加者全員を楽しませてくれるホストの存在が不可欠だ

世界中のプレイヤーと時には敵対し、時には協力してゲームを進めるネットワークゲーム。人間同士のゲームプレイは実に奥が深く、プレイするたびに新しい発見がある

お勧めのネットワークゲーム

KINGPIN:LIFE OF CRIME

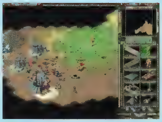
ギャングの世界をモチーフにした、飛び散る血しぶきが新鮮な3Dシューティング。マルチプレイは最大32人までに対応し、デスマッチとチームプレイの2モードが選択可能。ユーザーの制作したマップも多数配布されている

EVERQUEST

世界中のプレイヤーと知り合える超本格的3DRPG。プレイヤー同士の協力プレイが非常に重要なシステムだ。広大な世界で、さまざまな種族や職業を選んで仲間と冒険の旅に出よう

COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN

正統派リアルタイム戦略シミュレーションのシリーズ最新作。プレイヤーは戦略防衛軍／テロリスト軍のどちらかを選択。数々のユニットを指揮してミッションの達成を目指す。開発元のWestwood Studios社の設置したロビーサーバーに接続すれば、すぐに対戦相手を見付けられる



Newbies

TCP/IP接続ができればマルチプレイはマスターできる

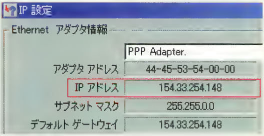
TCP/IPとは、インターネットに使われている情報をやり取りする方法・手順のこと。最も一般的な接続方法で、「Internet」「インターネット接続」と呼ばれることも多い。インターネットのできるパソコンならTCP/IPがすでに実装されているので、特に何も用意する必要は無い。

接続は、相手の「IPアドレス」をゲーム画面に入力して行う。IPアドレスとはインターネット接続時に、それぞれのコンピューターに与えられるIDナンバーのようなもので、四つのピリオドで区切られた数字だ。これを指定することによって、サーバーを特定して接続できるのだ。

対戦手順

① ホストを決め、IPアドレスを調べる

プレイヤーの中でホスト(サーバー役のプレイヤー)を決め、インターネットに接続。ホストは自分のIPアドレスを調べる。次に、自分のパソコンに接続してもらうために、IPアドレスをほかのプレイヤーに伝えるのだが、ダイアルアップ接続を行っている場合、インターネットに接続するたびにIPアドレスが変わってしまう。通常の電話回線を使用するときは、接続を切らずに電子メールなどを利用しよう。



IPアドレスは「Winipcfg」で分かる

「スタート」→「ファイル名を指定して実行」で、「Winipcfg」と入力。すると、WindowsフォルダにあるWinipcfg.exeが起動してIPアドレスが表示される。

Windowsフォルダにある「Winipcfg.exe」。デスクトップにショートカットを作成しておくのもいい。ダブルクリックするだけでIPアドレスを調べることができる

②ホストがゲームを起動し クライアントが接続する

全員にIPアドレスが伝わったら、いよいよゲームの起動だ。まず、ホスト役がゲームを起動し、マルチプレイモードを選択する。すると、ゲームによって「Create Game」「New Game」などの表示がされている。ホストでないほかのプレイヤーは「Join Game」を選択し、ホストのIPアドレスを入力すると、ゲームをはじめることができる。

「HALF-LIFE」のマルチプレイメニュー。サーバーなら「Create Game」、クライアントは「Join Game」を選択しよう

知っておきたい用語集

TCP/IP
「Transmission Control Protocol/ Internet Protocol」の略。プロトコルとは取り決め、手順という意味で、インターネットで情報をやり取りするのに使われている。

IPX
通信時に使うプロトコルの一種で、DOS全盛の時代に活躍した。ネットワークゲームではLAN接続をするときによく使われる。ただし、Windows時代になってからはTCP/IPが世界標準となり、主流ではなくなりつつある。

PING値
応答速度を数値で表したもの。小さいほど回線状況がよく、レスポンスに優れたゲームができる。ゲームにもよるが、600を超えるとコマ落ちや画面の停止が起こり、1000以上では、もはやまともなゲームとは言いがたい。Latencyという語を使うときもある。

EVERQUESTをプレイするには

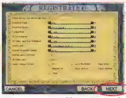
「EVERQUEST」(以下、EQ)は、完全ネットワーク仕様のRPGで、1人でプレイするモードは存在しない。このタイプのゲームには専用のサーバーがあり、プレイするときは必ずそこに接続しなくてはいけない。

接続の仕方はbattle.netに似ており、ゲームのアイコンをダブルクリックするだけでサーバーへの接続が自動で始まる。その後プレイヤーは表示されるサーバーの中から一つを選択してプレイを開始する。「UTLIMA ONLINE」も同じシステムを採用している。

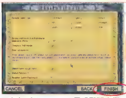
EQの場合、最初の接続時にアカウントの取得が必要になる。すべて英語である上、記入するところが大変多いので解説していこう。

アカウントの取得方法

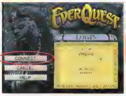
まず「NEW ACCOUNT」をクリックする。すると上の画面になるので、上から順番に埋めていく。ここで記入のない欄は省略してかまわない。記入を終えたら「NEXT」をクリック



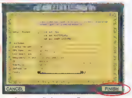
どこでEQのことを聞いたか、という質問とマシンのスペックについての記入欄。未記入でもOK



アカウントについての最重要記入欄。ゲームCDのケースについてくるアカウントキーをきちんと記入し、自分の設定したStation Name(ログインネーム)とパスワードは必ずメモしておこう



ここからはカード支払のための情報入力になる。メイン画面で「Account」をクリック。すると、この画面になるので、先ほど決定したStation Nameとパスワードを入力後、「CONNECT」を選択



ログインに成功したら「EDIT BILLING」をクリックし、この画面へ。カード番号、期限などの情報を入力していく。完了したら「FINISH」をクリックしてアカウント取得手続きは終了だ

ネットワークゲームライフを強化する便利ツール&サービスを使いこなせ

ネットワークゲームで最も重要なのは対戦相手を探すこと。いくら自分が遊びたくても、相手がいなければマルチプレイは成立しない。ここでは、対戦相手を探すのに役立つさまざまなツールとサービスを紹介しよう。

KALI95

KALI 95
http://www.panda.co.jp/products/kali/kali.htm

日本語チャットもできる対戦相手探しソフトの決定版!

KALI95は、ネットワークゲームをサポートする代表的なシェアウェアで、対戦相手やサーバーを探せるなど、役立つ機能が数多く詰まっている。

とりわけ便利なのが、自分のマシンにインストールされているゲームを検索し、対応したゲームサーバーを自動検出してくれる機能だ。サーバー名、参加プレイヤー、そして肝心のサーバーのIPアドレスが分かる。さらに、プレイされているほかのゲームのリストも見ることができる。また、ネットワークゲーマーの社交場にして情報交換の場、チャットツールとしての機能も備えている。

日本ではP&Aが取り扱っており、ユーザー登録には2,800円(税別)が必要。登録をしない場合でも、15分間という制限はあるものの、製品版と同じ機能が使用できる。

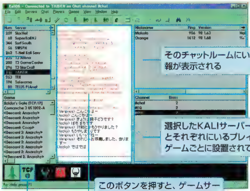
最初にするのはユーザー情報の入力

最初の起動時にユーザー情報を入力する。ほかのプレイヤーが参照できるものなので、本名など人に知られたくない情報がある場合は、適当に書いてもいい。すべての項目に書き込んだら、「OK」をクリックする。

KALI95で使用できるコマンドの一例

コマンド	効果
/join チャットルーム	指定したチャットルームに参加
/part	参加しているチャットルームを去る
/msg ニックネーム メッセージ	指定した人にだけ見えるメッセージを送る
/ping ニックネーム	指定した人のPING値を測定する
/games	ほかの人がどんなゲームをプレイしているのか調べる
/gamelist ニックネーム	指定した人のマシンにインストールされているゲームを調べる

画面の見方



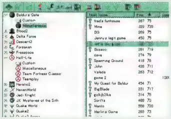
そのチャットルームにいるプレイヤーの個人情報が表示される

選択したKALIサーバーにあるチャットルームとそれぞれにいるプレイヤー数の一覧。通常、ゲームごとに設置されている

このボタンを押すと、ゲームサーバー一覧が立ち上がる

チャット画面。発言内容は上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は下の細長い欄にカーソルを置いて書き込み、EnterでOKだ。また、発言入力欄には / (スラッシュ)ではじまる「コマンド」を入れることによっていろいろな操作ができる

現在稼働しているKALIサーバーの一覧。チャットをするにはKALIサーバーを選択。サーバー内には、話題ごとにチャットルーム(Channel)があるので、好きなチャンネルを選択しよう。TAISEN、Plala Kaliなどのサーバーに日本人プレイヤーは多い



ゲームサーバー一覧が表示された状態。IPアドレス、プレイヤー数、接続状況などが把握できる。接続したいサーバーをダブルクリックすれば、ゲームが起動する。当然そのゲームの製品版をインストールしていないと起動できない

知っておきたい利用時のマナー

プレイヤー同士で会話するときは、チャットルームにせよ、ゲームチャンネルにせよ、入退室時のあいさつはきちんとしよう。入室時は「Hi」、退室時は「Bye」や「Good Games」。英語が苦手でもこの一言だけは忘れずに。

ゲームという枠に限らず、当然のマナーであるが、親切に教えてもらったときには「ありがとう」「Thanks」を、ゲームを抜ける時も一言声を掛けてからにしたい。これは日本語だろうと英語だろうと同じだ。「次もあいつといっしょに遊びたい」と思われるパートナーとなれるかどうかは諸君の態度一つで決まるのだ。

ゲーム開始と終了時のあいさつは、乱入型の3Dシューティングでは特に忘れがち。はやる気持ちを押さえて「Hi」とタイプしよう

battle.net

STARCRAFTやDIABLOの対戦相手がすぐに見つかる

battle.netは、Blizzard Entertainment社のゲーム専用サーバーだ。battle.netには各国のプレイヤーが集まるため、すぐに対戦相手を見つけることができる。「DIABLO」「STARCRAFT」などをインストールすると、同時にbattle.net接続ソフトもインストールされる。ゲームを起動後、インターネットに接続した状態で「MULTI PLAY」→「battle.net」を選べば自動でbattle.netに接続できる。こちらは無料のサービスで、ユーザー名とパスワードを入力するだけですぐに使える。ゲームのアップデートも自動で行われるので大変便利だ。

battle.netで使用できるコマンドの一例

コマンド	効果
/whois ニックネーム	指定した人がどのチャットルームにいるかを調べる
/w ニックネーム メッセージ	指定した人にほかの人からは見えないメッセージを送る。違うチャットルームにいても使える
/join チャットルーム	指定のチャットルームに参加
/stats ニックネーム	指定した人の対戦成績を見ることができる

画面の見方

これがbattle.netの画面。左の大きなウインドウがチャットウインドウ、右が参加者リストだ。参加者の右にあるバーは通信速度を示しており、緑であれば快適だ。battle.netは日本語に対応していないので、チャットはすべてアルファベットで行う

MSN Gaming Zone

MSN Gaming Zone
http://www.zone.com/

無料ネットワークゲームの宝庫

ネットワークゲームを楽しむなら、必ず押さえておきたいのがこのMSN Gaming Zone（以下、Zone）だ。これはマイクロソフトが提供する無料のネットワークゲームサーバーで、利用者、登録ゲーム数ともに世界最大規模。Reversi（オセロ）やトランプなど、ダウンロードするだけですぐに遊べるゲームも多い。

Zoneは英語が基本言語なので、一見とっつきにくい印象を受ける。しかし、操作自体は簡単だ。最初の登録さえ済ませれば、Zoneのサイトの必要なところをクリックしていくだけで気軽にネットワークゲームを楽しめる。ゲームはすべてのプレイヤーにとって共通の言語なのだ。

MSN Gaming Zoneで対戦できる主なゲーム

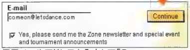
タイトル	ジャンル
QUAKE II	Action
STAR WARS : X-WING ALLIANCE	Action
RAINBOW SIX	Action
JEDI KNIGHT : DARK FORCES II	Action
MECH WARRIOR 3	Action
Age of Empires	Strategy
The Rise of Rome	Strategy
Flight Simulator 98	Simulation
Midtown Madness	Simulation

全部で100以上のゲームが用意されている

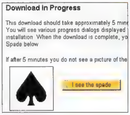
ユーザー登録の仕方

中央上の「Free Signup」を選択

Zone Name（ハンドル名）とパスワードを入力して「Continue」を押す。このとき、他人と同じZone Nameを入力していると書き直しとなる。また、スペースや日本語は使えない



電子メールアドレスを入力して「Continue」を押す。次の画面で「Start Download」をクリックすると、必要なソフトのダウンロードが始まる

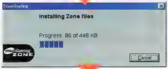


スペードの絵がダウンロードの状況を表わす。すべて見えるようになれば、完了だ

ゲームを選ぶ方法

メイン画面の左端にあるメニューから、ゲームのジャンルを選択（「Game Index」を選ぶと、すべてのゲームを表示する）。すると、ゲームの一覧が表示されるので、プレイしたいタイトルをクリック

ゲームを選ぶと、さらにその中にあるチャンネルが表示される。ルールや、上級／初級などによってチャンネルは分けられているので、好きなチャンネルを選ぼう



ロビーを表示するのに必要なソフトウェアが自動的にダウンロードされる。もし、すでにインストールされている場合は、この作業はない

ソフトウェアが自動的に起動して、ロビー画面が表示される。右の欄はロビーに参加しているプレイヤーと回線状況の一覧。バーが赤いプレイヤーは、回線状況が良くない。ルームを選択後、「Join」や「Start」を選べばゲーム開始だ

MSN Messenger Service

MSN Messenger Service
http://messenger.msn.com/lcja/

Hotmail
http://www.hotmail.msn.com/JA/

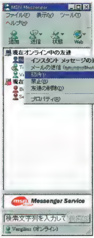
3クリックでネットワークゲームが起動できる

マイクロソフトが7月に発表したMSN Messenger Service（以下、MS）は、日本語でのチャットサービスが利用でき、ゲーム起動ツールとしても機能する便利なツールだ。Internet Explorerとの連携も充実している。

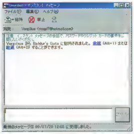
日本語版は、現在プレリリースのため検索機能がまだじゅうぶんに機能していないが、今後のバージョンアップに期待しよう。ユーザーとなるためには最初にHotmail のメールアカウント（○○@hotmail.com）が必要となるが、登録は無料、日本語で即座に完了するのでわずらわしさは一切ない。

使用するためには、まず上記のURLからMSをダウンロード。次に、入手したMMSSETUP.EXEをダブルクリックするとインストールされ、終了後、自動的に登録画面が開く。Hotmailのアカウントがない場合はここで登録を行う。手続き自体は通常の電子メールサービスよりも簡単で、名前、住んでいる県名、ログイン名、パスワードなどを記入するだけだ。あとは、Hotmailのアカウントを入力するだけでMSが使用可能になる。

なお、MSを使ってマルチプレイできるゲームはDirectPlayに対応したものに限られている。「Age of Empires」や「Midtown Madness」など、マイクロソフトのゲームのほとんどはプレイ可能だ。プレイできるゲームは、マシンにインストールされているとMSが自動で検出してくれる。メニューで「ツール」→「招待する」を選べばどのゲームがプレイ可能かが分かるだろう。



ユーザー名の上で右クリックしてメニューを表示させ、「招待」を選択。ここではBALDUR'S GATEを選んだ



招待されたユーザーにはメッセージが表示される。承諾をクリックしてマルチプレイの準備は完了

BALDUR'S GATEのマルチプレイ起動画面が起動。メインメニューからではなく、開始直前のロビー画面が表示される

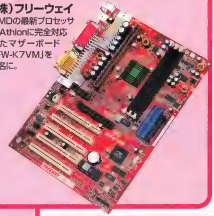
PRESENT

読者プレゼント

1 高い拡張性を備えたAthlon対応マザーボード

(株)フリーウェイ

AMDの最新プロセッサーAthlonに完全対応したマザーボード「FW-K7VM」を1名に。



2 臨場感あふれる音響を実現する5.1チャンネルスピーカーとサウンドカード

(株)フリーウェイ

ゲームプレイやDVDでの映画鑑賞を、より迫力に満ちたサウンドで楽しめるDolby Digital 5.1対応の「Cinema Sound 801 PCIカード」と「J-9902(5.1チャンネルスピーカー)」をセットで1名に。

3 立体眼鏡eyeSCREAM

フレックス・ジャパン・トレーディング

(http://frex.com/w3d/)

Direct3Dや、Glide、OpenGLに対応した多くのゲームタイトルを3D映像で楽しめる「Wicked3D eyeSCREAM」を1名に。

4 エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)

人気のリアルタイム戦略シミュレーションシリーズ最新作「COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN」を2名に。また、中田英寿選手公認のネットワーク対応サッカーゲーム「FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー」を2名に。

4A

4B

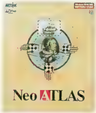
5 アイドス・インタラクティブ(株)

アクションの要素がフィーチャーされたファンタジーRPG「レブナント」を3名に。

6 (株)アートディンク

世界地図を完成させるために、探検船団を世界各地に派遣する壮大なシミュレーション「ネオアトラス」を5名に。また、欧米で高い評価を得ている開拓シミュレーションシリーズの最新作「ザ・セトラーズ III 民族最終決戦」を2名に。

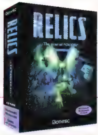
6A



6B

7 ボーステック(株)

ほかの生命体に次々と乗り移り、新たな力を手に入れていくアクションRPG「レリクス ザリカーオブオリジン」を3名に。



8 イマジニア(株)

主人公コナーの多彩な動作が楽しいアクションRPG「キングスクエスト マスクオブエターニティー」を1名に。

9 ザ ラーニング カンパニー(株)

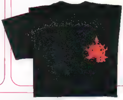
3Dアクションアドベンチャーとなって帰ってきた、世界的に有名なアクションゲームの最新作「プリンス・オブ・ペルシャ 3D」のキーホルダーとマグカップをセットで3名に。

10 日本AMD(株)

AMD Athlonのロゴが入ったTシャツを3名に。

11 (株)コーエー

次世代Play Station用に開発が進められている、壮大な歴史シミュレーション「決戦」のTシャツを2名に。



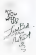
12 ソフトバンクパブリッシング(株)

「スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス」の公式ガイドブックを5名に。

13

ロード・ブリティッシュこと、「ULTIMA」シリーズの生みの親Richard Garriott氏のサイン入りTシャツとマウスパッドを各1名に。

13A



13B

14

暴力だけで成り上がっていく迫力の3Dシューティング「KINGPIN: LIFE OF CRIME」の帽子を1名、Tシャツを2名に。

14A

14B

15

Gen Con Game Fairで入手した貴重なシャツを各1名に。

15A

15B

15C

15D

プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方は、読者アンケートハガキに必要事項を漏れなくご記入の上、ご応募ください。締め切りは1999年10月23日(12月号発売日)です。当選者の発表は、発送をもって代えさせていただきます。

海外ゲームの老舗 OVERTOP as Messe-sanohII

タイトル多数・大量在庫・日本全国通販OK／ 代引き・銀行振込 による お支払い可能

振込口座先
三和銀行 秋葉原支店（支店番号626）
普通 1050420 オーバートップ

お申し込みは インターネットで **www.messe-sanoh.co.jp/overtop** 又は電話で **03-3255-3500**

ONLINE SHOPPING AND RESERVATION

HOMEPAGEにて 各タイトル 予約受付中

御予約をされれば確実に手に入ります。
他のタイトル、発売日、価格等、詳しい情報はホームページをご覧ください。

バルダーズゲート 日本語版 10月発売予定
大ヒットネットワークRPG ついに日本語化
¥ホームページをご覧ください。

Rainbow Six : Rogue Spear 英語版・日本語マニュアル付 10月8日発売予定
人気のコンバットアクションゲームの第2弾
¥ホームページをご覧ください。

GP500 英語版・日本語マニュアル付 10月15日発売予定
FIMからライセンスを受けた唯一のゲームソフト。1998年シーズンを完全に再現。
¥ホームページをご覧ください。

Falcon4.0 完全日本語版 11月発売予定
昨年末大ヒットした「コンバットフライトシュミレーター」の完全日本語版
¥ホームページをご覧ください。

ホームページ特別商品 ベアボーンシステム
DualCPU onboardSCSI NLX Micro-ATX UltraDMA66対応機など多彩な種類を取り揃えております。
¥ホームページをご覧ください。

REVENANT 今秋～冬発売予定
DIABLO II の対抗馬として期待を集めています
¥ホームページをご覧ください。

HEAVY GEAR II 代理店版 9月30日発売予定
¥ホームページをご覧ください。

FIFA2000 英語版 10月発売予定
FIFA公認のサッカーゲーム グラフィック・操作性がさらにパワーアップ
¥ホームページをご覧ください。

カットスロート（Cutthroats）英語版・日本語マニュアル付 10月発売予定
海賊のカリブ海制覇への道をたどる、リアルタイム戦略シュミレーション。
¥ホームページをご覧ください。

AMD K7 Athlon ベアボーン
CPU ファン マザーボード 電源付本体ケースのセットをお得な価格で販売中。もちろんすべてAthlon推奨パーツです。
¥ホームページをご覧ください。

NEW TITLE

プリンス・オブ・ペルシャ3D（完全日本語版）
10年前、横スクロール型のアクションゲームとして大人気だった「プリペル」が3Dアクションゲームに進化して帰ってきた。前作同様、絶妙に配置されたトラップなどにより、スリリングなストーリーが楽しめます。
¥6,800

DRAKAN:order of the flame（直輸入英語版）
地上での戦いの他に、ドラゴンの背に乗って戦うことも出来るアクションゲーム。
マルチプレイモードも装備。
¥ TEL

DARKSTORN（英語版・日本語マニュアル付）
「DIABLO」的なアクションRPG。更に3D視点に切り替え可能で、より臨場感が味わえます。マルチプレイでは最大4人まで同時プレイ可能。
¥6,000
完全日本語版11月発売予定

Fighter Squardron（完全日本語版）
WW II でのヨーロッパ戦線を戦った名機が数多く登場する「コンバットフライトシュミレーター」。
英語版は各雑誌で称賛され大ヒットに！
¥6,600

DESCENT 3（マ）……¥6,000
MECH WARRIOR 3（マ）……¥6,100
スタークラフト（J）……¥6,800
Fly!（J）……¥6,600
Civilization II Test of Time（マ）……¥6,200
TA : Kingdoms（マ）……¥6,800
Need For Speed IV（J）……¥6,600
キングクエスト（J）……¥TEL
KINGPIN（マ）……¥6,600
Dungeon Keeper 2（J）……¥7,400
HIDDEN&DANGERROUS（J）……¥6,600
HERITIC II（マ）……¥6,600
F22 Lightning III（マ）……¥6,600
GTA LONDON（J）……¥4,200
西風の狂詩曲……¥6,800

BEST SELLER GAMES

この夏の話題作 Star Wars Games
Episode1 Racer……¥5,600
ファントム・メナス¥7,200
X-WING Alliance……¥6,400
Rogue squadron 3D……¥5,800

Combat Fight Simulator（完全日本語版）
昨年末発売以降フライトシュミレーターの定番に
¥7,800

European Air War（完全日本語版）
昨年末発売され爆発的ヒットを記録したフライトゲームが日本語版で登場。最大8人までのマルチプレイ対応で、白熱するドッグファイトが可能に。
¥7,480

SEGA RALLY 2 セガ・ラリー2
遂に、登場。DC版でおなじみのセガラリー2のPC版
PC版ならではのグラフィックの凄さを実感して下さい。
¥6,000
TOCA 2-REDRIVE……¥6,600
コーリン・マックレー・ラリー……¥6,600
MONACO Grand Prix Racing Simulation 2 ¥4,800
MOTOR HEAD……¥3,400

MS Flight Simulator 98（J）……¥9,200
MS Combat Flight Sim（J）……¥7,800
MS用シーナリー……各種
F-22 ADF（J）……¥7,400
F-22 ADF Dessert Mission（J）……¥4,000
F-22 Total Air War（J）……¥7,400
Jane's F-15（マ）……¥6,600
Jane's WW II Fighter（マ）……¥6,600
Jane's IAF（マ）……¥6,600
Jane's FLEET COMMAND（マ）……¥6,600
M1 TANK PLATOON（J）……¥8,400
Pantzer Commander（J）……¥8,400
SPORTS CAR GT（マ）……¥5,800
Official Formula One（マ）……¥7,400
Super Bike WC（マ）……¥5,800
カーマゲドン 2 ブラッド版（J）……¥6,400
Midtown Madness（J）……¥7,800
EXPENDABLE（マ）……¥6,600
REDLINE（E）……¥6,200
WARGASM（J）……¥6,600
WarHammer:Caos Gate（J）……¥7,400
War ZONE 2000（マ）……¥6,400
Ster Trek:Birth of The Federation（J）……¥6,800
Mech Commander（J）……¥8,400
Beat Town（マ）……¥6,400
THIEF（マ）……¥6,400
Half-Life（マ）……¥6,800
Unreal（マ）……¥5,480
Quake II（マ）……¥7,400
各種ゲーム用アドオンシーナリ発売中
TUROK 2（マ）……¥5,400
Requlem（J）……¥6,600
SPEC OPS Special Pack（マ）……¥5,400
SPEC OPS add-on（マ）……¥3,000
RAINBOW SIX GOLD（マ）……¥6,800
Allens vs Predator（マ）……¥5,800
Ultima Online:Second Age（マ）……10月1日より新価格
UO:Game Time 2……¥4,800
Might&Magic II V（J）……¥6,000
Heroes of Might & Magic III（J）……¥6,600
MTG:Online Edition（J）……¥8,200
SIM CITY 3000（J）……¥7,200
ポピュラス III（J）……¥7,400
ジェットコースター・タイクーン（J）……¥ TEL
EVERQUEST（E）……¥7,800

（E）……英語版
（J）……日本語版
（マ）……英語版日本語マニュアル付

GAME Controller

Wheel Controller

〈Microsoft〉
フィードバック・ホイールの定番!
SideWinder Force FeedBack Wheel
¥24,800
〈Logitech〉Wingman Force……¥24,800
〈Thrust Master〉Formula Force GT ¥24,800

Flight Controller

〈Microsoft〉
ジョイスティックといえば…
SideWinder
Force FeedBack Pro……¥16,800
Precision Pro……¥8,400
〈Logitech〉Wingman Force ¥17,800
〈SUNCOM〉〈Satitek〉
〈CH Product〉〈TM〉 取り扱い中

Game Pad

〈Microsoft〉
SideWinder Game Pad ¥4,400
USB Free Style ¥7,980

<Gravis Game Pad>
Stinger Game Pad(Seriaal)……¥5,800
Xterminator Game Pad……¥7,400
<Rockfire Game Pad>
Silver Shuttle(USB)……¥2,800
Silver Shuttle(キーボード・エミュレーション)……¥4,800
<Suncom Game Pad>
SFX……¥7,400
SFX Plus(USB)……¥3,800
<JUSTY Game Pad>
UJP-6238(USB)……¥3,800
<スピタル産業>JOYCONT(キーボード・エミュレーション)……¥4,800

Hardware

Graphics Card

STB NEW
Voodoo3 3500……¥36,800
VideoIn/Out付
Voodoo3 2000 AGP/PCI
Voodoo3 3000 AGP only 絶賛発売中

〈Canopus〉
SPECTRA5400……¥26,800
SPECTRA5400PE……¥36,800
〈Diamond〉
VIPER V770/U……¥26,800
Stalth III S540……¥15,800
〈Matrox〉
Milleniam G400……各種
〈CREATIVE〉
TNT2 Ultra……¥25,800

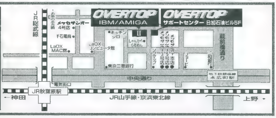
Sound Card

〈CREATIVE〉
EAX（4スピーカーにより自然な3Dオーディオを表現。現在対応ゲームソフトが続々増加!!）対応
SoundBlaster Live
Digital Entertaiment……¥19,800
Gamer Edition……¥11,600
SoundBlaster Live Pro……¥26,500

〈DIAMOND〉
A3D（ポジショナル3Dオーディオの先駆け。2スピーカーでも十分に臨場感を発揮）対応
MonsterSound MX300
¥11,800

新タイトル・現在の在庫状況はwww.messe-sanoh.co.jp/overtopでご確認下さい。

〒101-0021
東京都千代田区外神田3-11-5
TEL. 03-3255-3443
FAX. 03-3255-3494
《営業時間》
月～金曜日 11:00～20:00
土曜日 10:00～20:00
日曜・祝日 10:30～19:30

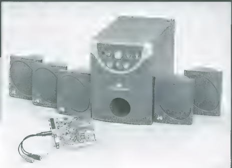


Computer Parts & Windows Games Plus
OVERTOP as Messe-Sanoh II
www.messe-sanoh.co.jp/overtop

3Dサウンドを楽しむために、サウンドカードと4チャンネルスピーカーをそろえるとなると、ある程度の出費を覚悟しなければならない。まして、DVDの5.1チャンネルサウンドまでサポートする製品となると、10万円近い金額になりそうだが、2万円以下で実現できる製品がフリーウェイから発売された。今から3Dサウンドの導入を検討している入門者は、要チェックだ。

文／Fakemoon

あこがれの3Dサウンド環境が2万円以下でそろう Cinema Sound801、J-9902



パソコン専用の5.1チャンネルスピーカーとしては最も低い価格を実現したJ-9902。製造元はJAZZ Hister社で、スピーカーの総合出力は45Wだ

EAXとA3Dのほかに Dolby Digtalの出力が可能

魅力的なショップブランドパソコン（p.117参照）をリリースしていることで有名なフリーウェイが、台湾のA-Trend社と共同開発したサウンドカードCinema Sound 801と、それに組み合わせる5.1チャンネルスピーカーセットJ-9902を発売した。価格は、それぞれ5,980円と9,800円となっており、セットで購入しても2万円でおつりがくるほどの低価格を実現している。

Cinema Sound 801は、DirectSound3D対応のサウンドチップForteMedia FM801を採用しており、DSPチップ自体でDVDの音声フォーマットであるDolby Digtal（AC-3）をデコードする能力を併せ持っている。また、3Dゲームにおけるポジショナル効果や、EAX、A3Dについては、QSound Labs社が提供するQ3DというAPIでサポートしている。

まずはカードをパソコンに挿し、スピーカーを配置、接続しようとしたのだが、製品に添付されているマニュアルが英文であったため、やや戸惑った（日本語マニュアルは、製品購入者へ後日、送付される）。また、マニュアルにはカードのコントロールパネルと、Q3Dのコントロールパネルの両方がインストールされるように記述してあるのだが、私が試したところ、Q3Dのコントールパネルがどうしてもインストールできなかった。同社のWebサイトに、スピーカーの設置方法の解説や最新ドライバが用意されているため、こまめにチェックして、必要に応じてドライバをアップデートするべきだろう。

ゲームサウンドの仕様にマッチした 32ストリーミングをサポート

肝心のゲームサウンドに関しては、Q3DによるEAXおよびA3Dのエミュレートが可能だが、10月号で紹介したYMF744のSensauraと同様に、すべての機能を再現できるわけではなく、ゲームタイトルによっては再現不可能なものもあった。例えば、「セガラリー 2」や「MOTORHEAD」では、EAXによるトンネルのリバーブ効果などが再現できなかった。4スピーカーによる3Dポジショナルについては、Audio WinBench 99のテストや、「HALF-LIFE」とMOTORHEADなどをプレイすることによって、前後左右を判別することが可能だ。しかし、すべてのテストに共通してサウンドの厚み（重厚感）に乏しく、ペラペラした音に聞こえてくるのが気になった。

ベンチマークの結果を見ると、CPU占有率は比較的低く、同時再生（ストリーミング）数に関してはSound Blaster Live!と同様の32という結果になっている。組み合わせるスピーカーをもっとグレードアップすると、出力されるサウンドの印象は良くなると思われる。

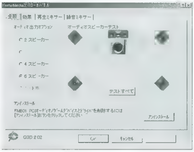
スピーカー（J-9902）に関しては、完全なアナログ接続によるためか、かなりノイズを発し、ボリュームを10%以上に上げようものなら、無入力状態でもジジジという雑音が入るのが気になった。この件について、フリーウェイに確認したところ、今回評価したスピーカーはサンプル品で、製品版では不具合が解消されている、とのことだ。サウンドカードとの接続にはDINケーブルを採用しているため、デジタル入出力が可能かと思われたが、これは接続を簡単にするための配慮だった。

DVDにこだわりのあるユーザーには 最適なサウンドカード

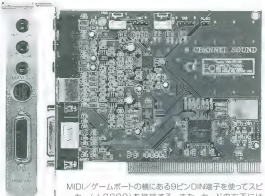
このサウンドカードで最も注目されるのが、サウンドカードによるDolby Digital（AC-3）のデコードだ。筆者もDVD愛好家の1人で、特にパソコンにおけるDVDの再生に関してはかなり興味を持っている。Cinema Sound 801には、CyberLink社のDVD再生ソフト「Power DVD Pro-6 V.1.6」が付属しており、5.1チャンネルスピーカーさえあれば、DVDタイトルをAC-3の5.1チャンネルサウンドで楽しむことができる。実際に視聴してみたところ、私のPentium II 400MHzクラスのパソコンで、ほとんどコマ落ちすることなく楽しめた。パソコン向け5.1チャンネルスピーカーはあまり製品化されていないため、それだけでも希少価値が高いが、それも2万円以下の投資でAC-3サウンド出力が楽しめるというのは、大きな衝撃だ。

［製品情報］

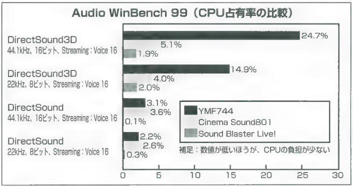
価格：5,980円（Cinema Sound801）、9,800円（J-9902）
対応API：DirectSound3D、Q3D
問い合わせ先：フリーウェイ TEL 03-3255-1958
URL：http://www.freeway.co.jp/



ForteMedia FM801サウンドチップのコントロールパネル画面。ここで、スピーカー数の調整が行える



MIDI／ゲームポートの横にある9ピンDIN端子を使ってスピーカー（J-9902）を接続する。また、カードの右下にはSPDIF接続のためのコネクターが用意されている



計測環境：CPU／Pentium II 450MHz

A3D 2.0対応サウンドカードといえば、ダイアモンド・マルチメディア・システムズのMonsterSound MX300ただ一つだけだったが、メルコがMX300と同じサウンドチップを搭載したサウンドカードを製品化した。MX300には装備されていなかったS／PDIF端子を標準装備しながら、低価格を実現したこの製品の魅力について、3Dサウンド対応ゲームの使用感と併せて紹介する。

MX300を超えるA3D 2.0対応サウンドカードが登場
メルコ　SDP-AU30

Aureal社のA3D 2.0対応サウンドチップAU8830。これまでダイアモンド・マルチメディア・システムズに独占供給されていたチップだ

ゲームは付属しないが実売価格は1万円以下になりそう

BUFFALOブランドでおなじみのメルコから、A3D対応のサウンドカードSDP-AU30がリリースされた。サウンドチップはAureal社のAU8830を搭載し、A31.0／2.0はもとより、DirectSound3D、そして将来的にはEAXもサポート（Aureal社が発表済み）するサウンドカードだ。ゲームなどの付属ソフトが付かないため、価格は1万1,000円という低価格を実現。実売価格は恐らく、9,800円程度になることが予想される。MonsterSound MX300（以下、MX300）の実売価格が1万800円程度であるため、付属ソフトの「RECOIL」と「HALF-LIFE：DAY ONE」にどの程度の魅力を感じるかで、評価が変わってくるだろう。

今回評価に使用したのは、製品版ではなくサンプル版であったため、マニュアル類は付属していなかった。しかし、これまでも同社のマニュアルの作りこみには定評があるので、親切丁寧な日本語マニュアルが付属するものと思われる。

ボードを挿してマシンを起動し、ドライバをインストールしたところ、なぜか私が使っているシステム環境では再起動時にフリーズしてしまった。いろいろと試行錯誤をしているうちに、どうやらビデオカード（Millennium G400）と同じIRQを使用していたこと、IRQを別々にしてもSDP-AU30のDOS用リアルドライバがロードされた瞬間に固まってしまうのが原因だった。そこで、Windows 98をセーフモードで起動してAutoexec.batを編集し、DOSドライバを組み込まないように指定すると、正常にマシンが起動するようになった。

A3D 2.0対応の3Dシューティングで効果的なサウンドを出力する

A3D 1.0対応ソフトとして、「DRAKAN：ORDER OF THE FLAME」と「スターウォーズ：エピソード1 ファントムメナス」をプレイしてみたところ、3Dポジショナル効果は確認できた。しかし、Sound Blaster Live!を使ってEAXでプレイした場合と比べて、サウンドエフェクトの迫力が今一つ欠ける印象を持った。しかも、時々ざらついたノイズが発生する。そこで、4スピーカー環境から2スピーカー環境に切り替えたところ、かなり改善された。エフェクト効果も2スピーカー使用時のほうがより鮮明に聞こえる。

続いてA3D 2.0対応ソフトとして、「UNREAL TOURNAMENT」（β版）と「HALF-LIFE」をプレイしてみた。さすがに3Dシューティングには最適なエフェクトで、シングルプレイ、マルチプレイ共に、どちらの方向から敵が近づいてくるのかが音だけで判断できる。もっとも、A3D 2.0では室内に反響した音も正確に再現しているため、サウンドが良くこだまする室内のマップでは、音が聞こえた方向＝敵がいる方向なのか、または反射された音なのかが、少し聞き分けにくい。振り返っても敵がいないのは分かっているのだが、ついつい頭をきょろきょろさせてしまう。それほど強力なポジショナル効果を発揮させてくれる。

S／PDIF端子を使ってDVDのAC-3出力が可能

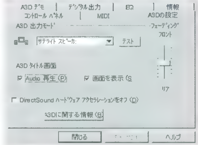
さて、本製品の特徴の一つにS／PDIF出力端子（光角型）の標準装備が挙げられる。出力できるサンプリングレートは、48kHz、44.1kHz、32kHzの三つから選択できるので、このまま44.1kHz入力のみのMDに接続することが可能。しかも、DVDのAC-3出力にも対応しており、光端子装備のAC-3デコードが可能なアンプであれば、ソフトウェアDVD（私が確認したのはCinemaster系）を利用し、5.1チャンネルサウンドが出力できる。しかし惜しいのは、CD-ROMからのS／PDIF入力コネクターがないことと、S／PDIF入力の未装備だ。

次に、S／PDIFによるA3Dサウンドの出力を試したが、残念ながらA3Dサウンドはアナログ出力のみになっている。もっとも、アナログの出力自体もノイズをほとんど感じられないレベルであるため、それほど気にする問題ではないだろう。

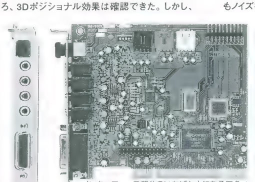
最後に、この製品の最大のセールスポイントについて触れておくと、国内メーカーであるメルコのサポートにつきるだろう。私自身もMX300を使っているが、ダイアモンド・マルチメディア・システムズの場合、ドライバのアップデートなどのサポートが充実しているとはいえない。国内で2社目のA3D対応サウンドカードのメーカーとして、今後はメルコが積極的なサポートを行ってくれることを期待したい。

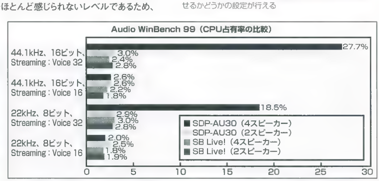
製品情報

価格：1万1,000円
対応API：A3D 1.0／2.0、DirectSound3D
対応OS：Windows 95／98／NT 4.0
外部入出力コネクター：S／PDIF、ステレオライン入力／出力（4チャンネル）、モノラルマイク入力、MIDI／ジョイスティックポート
内部入出力コネクター：CDステレオライン入力、AUXステレオライン入力、モノラルライン入力／出力（モデム接続用）
付属ゲーム：なし
問い合わせ先：メルコインフォメーションセンター
TEL 052-619-1827
URL：http://www.melcoinc.co.jp/



A3Dの設定画面では、サウンドを出力する際のスピーカーの数や、A3D対応ゲームの起動時にA3Dのロゴを表示させるかどうかの設定が行える


インターフェース部分のいちばん上にある四角い端子がS／PDIFだ。この端子を使って、MP3形式の音楽をMDに録音することが可能



CPU占有率は、数値が低いほうがCPUの負荷が少ない。また、SDP-AU30のハードウェアボイス数（同時再生可能な音声数）は、4スピーカー出力時が16、2スピーカー出力時が32。ちなみに、Sound Blaster Live!の場合、どちらも32

SECRET FILE #00050

DESCENT 3（英語版）

メーカー：Interplay Productions社

透明モードで隠密行動だ！

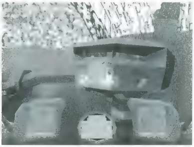
見通しの悪い戦場で戦う場合は先制攻撃が重要だが、敵のセンサーは感度が良く、不意打ちを受けやすい。そこで、身を隠せる隠密コマンドを伝授しよう。プレイ中に「testicus」とタイプすれば、自機が透明になり、敵の動体センサーを無効にできる。ただし、一度でも火器を使うと察知されてしまうので、「ivegotit」で最強の火器を装備して、反撃のすきを与えずに即座に倒してしまおう。この方法ならGuide Botを使って敵ロボットを誘い出す手間がいらないのだ。

また、「byebyemonkey」を使えばチェイスビューになり、コクピットビューとは違った気分で遊べる。自機を見ながら戦えるのだ。

「byebyemonkey」のチェイスビュー。視野が広がり、後ろにまわりこんだ敵の位置も把握しやすくなる

DESCENT 3のチートコマンド一覧

ivegotit	すべての武器を装備し、エネルギーとシールドがMAXになる
burgergod	無敵モード
treesquid	マップ画面ですべてを表示する
moreclang	マップ選択
deadofnight	すべての敵ロボットを破壊する
testicus	透明モードになる
framelength	フレームレートを表示する
byebyemonkey	チェイスビューになる
shananigans	テクスチャーが粒子状になる
tuberacer	自殺コマンド



「shananigans」でテクスチャーを粒子状に変えてみた。ここまで変わると、もはやまともなゲームはできない

いかさま野郎 チートコマンダー
CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00051

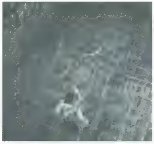
HERETIC Ⅱ

メーカー：SMEインターメディア

モンスターのIQを下げてしまおう

まずは傑作なチートコマンドを一つ。数秒間だけニワトリに変身するコマンドを紹介しよう。半角／全角キーを押してコンソールを表示し、「suckitdown chicken」とタイプしてEnterキーをたたくと、真っ白でかわいいニワトリちゃんに変身だ。敵に出逢ったらひとたまりもないし、こちらは攻撃ができないけれど、狭いところに入り込んで遊べる。しばらく待っていると元に戻るので安心だ。

もう一つのお笑い技は、モンスターが互いに攻撃しあう「crazymonsters」だ。ゾンビと野犬が楽しそうに追いかけっこしているところを見ると、倒すのが気の毒になる。しかし、油断は禁物だ。殺し合いが終わって、1体になるとこちらに気付いて襲いかかってくるぞ。



「crazymonsters」では、モンスターたちが無邪気に遊び始める。楽しそうだが、よく見ると仲間同士の殺し合いなのだ

「suckitdown chicken」でニワトリに変身。ジャンプしようとすると羽根をバサバサさせてかわいい。でも、使い道はほとんどない

HERETIC Ⅱのチートコマンド一覧

playbetter	無敵モード
twoweeks	攻撃力アップ
meatwagon	ボス以外のモンスターをすべて倒す
victor	ボスを含めてすべてのモンスターを倒す
angermonsters	モンスターが怒り狂う
crazymonsters	モンスターが仲間割れする
kiwi	壁すり抜けモード
showcoords	プレイヤーの位置座標と視点を表示する
suckitdown chicken	ニワトリに変身する
suckitdown all	すべてのアイテムを得る
suckitdown health	healthを100%回復
suckitdown mana	manaを100%回復
suckitdown armor	銀のよろいを着用。もう一度使うと金のよろいを着用

DARKSTONE

メーカー：ズー

スタート時に大金持ちになれる資金無限増殖チート!

今回は、いつも紹介しているチートコマンドとはちょっと違った、資金増殖技を伝授しよう。まずはNew Gameを選択し、キャラクターを2人作成してゲームを始めよう。ゲームが始まったら、すぐにお金を片方に集めよう。作成時のキャラクターは1500GPを持っているので、片方が3000GP持つことになる。

ここでゲームを終了して、ふたたびNew Gameを選択。また新しいキャラクターを作って、お金を集めたキャラクターとのペアでスタートしよう。すると、さっきのキャラクターは3000GP持っているのだ。そしてまたお金を集めて……と、この手順を繰り返すごとに1500GPずつ資金が稼げるというわけだ。

お金が増えたら、さっそく大盤振る舞いといこう。最初の街には吟遊詩人が居て、お金を入れる袋を置いている。普通に話し掛けた時は、通常の会話しかしないが、袋の中にお金を落とすと、ギターの伴奏で歌い出すのだ。

次から次へと新たなパートナーと組ませて、所持金を1人のキャラクターに集めよう。金の無いキャラクタ　はすぐに削除。なんだか結婚詐欺師にでもなった気分だ

吟遊詩人へのカンパは100GPもあればじゅうぶん。うっかり全額を寄付しないように、持ち出すお金を少なめに設定しよう

TOTAL ANNIHILATION : KINGDOMS

メーカー：P&A

発見！ 超強力レーダーコマンド

一般にチートコマンドは、ゲーム展開を有利に運べるコマンドと、インターフェースを便利にするコマンドの二つに大別できる。「TOTAL ANNIHILATION：KINGDOMS」では、前者をPower Codesと呼んで特定のモードでしか使えないようにしている。

Power Codeは、Machineモード専用だ。ゲームを始める前に設定画面の右側にあるPower Codesをチェックしよう。後は、ゲーム中にEnterキーでコマンドラインを表示させて、十キーにコマンドを続けて入力するだけ。敵の位置がすべて分かる「RADAR」や、探索していないエリアを含めて全マップを表示する「NOWISEE」、manaを5000補充する「ATM」などが使える。

そのほかのコマンドはゲーム展開に関わらない便利技なので、どんどん使って遊びやすい環境を作ろう。特に、レーダーを拡大する「FSR」は、コードも覚えやすくて便利だ。

ゲームを開始した直後、Power Codesの「RADAR」と「NOWISEE」を使い、「FSR」で拡大してみた。敵の位置と地形がすべて分かり、戦略を立てやすくなる

アドベンチャーモードで「CLOCK」を使うと、右上にプレイ時間が表示される。また、「BPS」を使えば、ネットワーク対戦時のデータ転送レートが表示されるのだ

TOTAL ANNIHILATION:KINGDOMSのチートコマンド一覧

Power Codes	
ATM	manaを5000補充
DOUBLESHOT	攻撃力が倍になる
HALFSHOT	攻撃力が半分になる
NOWISEE	マップ全体の地形を表示する
RADAR	マップにいる敵をすべて表示する
そのほかのコマンド	
BPS	マルチプレイ時のデータ転送量を表示
CLEARCHAT	画面上のチャットメッセージを消去
CLOCK	プレイ時間を表示する
CONTOUR n	3D部分にn本の等高線を表示する。nには1～15の数字を入力
FOGCOLOR n n n	画面に霧をかける。nはRGBの値で、1～256の数字を入れて色を指定する
FSR	全体マップをメイン画面にする
LIGHTRANGE n	画面の明るさを変更する。nには1～20の数字を入力
LOGO n	自分の部隊のロゴ色を変更する。nは1～9を入力。
MAKEPOSTER	マップ全画面を1枚に収めたスクリーンショットを撮影する
MOVETONEXTUNIT	次のユニットを表示する
NAMEUNIT 名前	ユニットに名前をつける
ROLLINGFOG	霧の動きのオン／オフ。オフにするとフレームレート向上に役立つ
SCROLLSPEED n	スクロールスピードを変更する。nは1～64の数字で指定する
TOGGLEPAUSE	ポーズのオン／オフを切り替える
WACKYWATER	水面の動きをオン／オフする

n：数字を入力

GAMER'S PIT

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

Q 「RAINBOW SIX」に、実銃の性能をリアルに再現したモジュールがあると聞きました。このモジュールの入手方法と使い方を教えてください。　　　　（広島県・尾野道夫）

A ご質問のモジュールは「NATO 2.0 MOD」（以下、NATO 2）かと思われます。MSN Gaming ZoneやKALIでのマルチプレイも、NATO 2を使用してプレイすることが当たり前、と言われているほど人気の高いモジュールです。

導入すると、武器が追加、修正されて全部で175種類が選択可能になります。といっても、違う性能を持ったライフルや自動小銃の機種が豊富になる程度で、ロケットランチャーのような派手な武器は追加されません。これらの武器データは、実銃のそれを再現している上、サウンドも実際の銃声からサンプリングした本格的なものです。このほか、新しいトレーニングモードや、マルチプレイ用のゲームモードが追加されています。マルチプレイでは使用することのない Go Codeサウンド（Alpha Go! など）が、「Need some help!」など有効なせりふに置き換えできるのも特徴です。

使い方ですが、NATO 2はRAINBOW SIX本体の Ver.1.02A以降に対応していますので、最新のパッチを導入する必要があります。次に、ファイルをダウンロードして、WINZIPなどを使って適当なフォルダに解凍してください。できた「setup.exe」をダブルクリックすればインストールが始まります。その後は、スタートメニューから「NATO MOD Options」を起動させ、設定をセーブすれば完了です。その後ゲームを起動すると、NATO 2によって武器やサウンドなどが変更された状態で始まります。

ほかにも数多くのモジュールがあります。武器、マップ、ミッションの追加だけではなく、QUAKEシリーズのようにキャラクターの外見を変更させるスキンも人気です。お勧めは「R6 TRIGGER HAPPY」にある「Jersey Skin Mod」で、ジャージ姿の体育会系精鋭隊員を見ることができます。

（菅原有香）

NATO2.0 Mod
http://rainbow6.3dretreat.com/mods/weapon.htm
R6 TRIGGER HAPPY
http://th.rainbow-six.com/
Jersey Skin Mod
http://th.rainbow-six.com/files/Jskin.zip

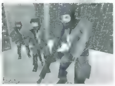
起動に成功すると、使用できる武器が一気に175種類に増えます。ただし、ゲーム起動時の装備選択画面に表示できる武器はPrimary、Secondaryそれぞれ32種類まで。「Selective Fire」を起動させて、どの武器を登場させるか決めましょう

NATO 2で変更できるせりふ

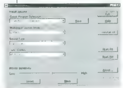
Alpha Go!	→ Hold up.
Bravo Go!	→ Make way.
Charlie Go!	→ Fire in the hole!
Delta Go!	→ Need some help!

NATO 2により追加される主な要素

武器が追加され、合計で175種類の武器が使用可能になる。ただし、ゲーム内ではPrimary、Secondaryそれぞれ32種類ずつしか一度に登場させられない
新しいマップの追加。対戦用／協力プレイ用のほか、Training Mode用、EAGLE WATCHのTraining Mode用マップも追加される
使用武器に制限を加えたマルチプレイモードが選択可能に
マルチプレイ用にせりふを変えられる
マウスの感度が選択可能になる



「R6 TRIGGER HAPPY」でダウンロードできる愉快なスキンモジュール。戦場を駆ける赤ジャージの勇姿をぜひ楽しんで下さい



インストール後、スタートメニューから「NATO MOD Options」を選択すると、このような画面が立ち上がります。各種設定をした後、「Start R6」でゲームを始めます

Q 海外のチート関係のサイトを見ていると、チートコードとは別に「Easter Egg」と呼ばれているものがあります。これってどんなものを言うのでしょうか？　また、面白いEaster Eggがあれば教えてください。　　　　（北海道・高田嘉平）

A Easter Eggとは、キリストの復活祭の日に登場する、カラフルな彩色の卵や卵型のチョコレートを指します。これをさまざまな場所に隠し、それを探し当てる「エッグハンティング」というゲームを楽しむのです。ここから転じて、作品の中に隠されたさまざまな仕掛けをEaster Eggと呼ぶようになりました。

Easter Eggは、ゲーム以外にも小説や映画、OSなどのアプリケーションにも隠されています。先日公開されて話題を呼んだ『スター・ウォーズ：エピソード1／ファントム・メナス』にもこっそりとE.T.が出演しているシーンがあり、話題になりました。Easter Eggは、有能なクリエイターたちのいたずら心が生んだ産物と言えるでしょう。

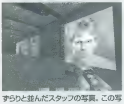
ゲーム内のEaster Eggは、隠れキャラやスタッフの写真などの出現が一般的で、どれも特殊な操作が必要になっているのでチートコマンドと併せて紹介されることが多いようです。有名なEggの出し方を二つ紹介しましょう。ほかのゲームのEggも、簡単な表にしてみたので、興味のある方は探してみてください。　　　　（高木正雄）

ほかのゲームに隠されたEaster Egg

名前	方法
スタークラフト	テランを選択し、ブリーフィング画面で長時間放っておく
シムシティ 3000	CD-ROMを挿入後。ポップアップする画面で右下のマクシスのロゴをクリック
ニードフォースピード Ⅲ：ホットパーシュート	メインメニューで、CtrlキーとShiftキーを同時に10秒間押し続ける
ディセント 3	2面で建物の外に出る。太陽を見ながら「teletubbies」とタイプする

QUAKE Ⅱ

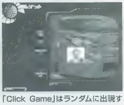
最終面でボスを倒した後、そのフロアの両端にあるボタンを押します。すると、下へ降りる坂道が出現しますので、降りて下さい。次に、通路中央にあるボタンを押して反対側を向き、通路の突き当たりの壁を攻撃しましょう。壁が壊れて隠し部屋が現れます。



ずらりと並んだスタッフの写真。この写真にもそれぞれトリックが仕掛けられていて、スタッフの性格がうかがえるでしょう。さらに、この奥にはもう一つの隠し部屋があります。出し方は簡単なので、自分で探してみてください

ニードフォースピード：ハイステークス

開始後、メニューから「クレジット」を選択してください。次に、右上のバーで「フォト」を選択。スタッフの写真が次々に現れますので、これを順次クリックして行きましょう。すると、ミニゲームがスタートします。



「Click Game」はランダムに出現するスタッフの写真をクリックして消すミニゲーム。一つのレベルをクリアすると、徐々にスピードが上がっていきます

Q

「HALF-LIFE」のVer.1.0.1.3から「JumBot」というBotが対応しましたが、使い方を教えてください。また、このBotはどれくらい強いのでしょうか。　(香川県・栗林康一)

A　「Jumbot」は、「HALF-LIFE」用のBotです。もともとはThe Fatal氏が開発したものですが、使用方法を簡単にしたバージョンをHerbie氏が配布していますので、これを例に説明しましょう。

①解凍するとJumbotというフォルダが作成されます。これをHALF-LIFEのフォルダ(Valveなどと同じ場所)にコピー
②halflife.exeのショートカットを作成し「-console」とオプションを付けて実行
③「Custom Game」でJumbotをActiveに変更
④MultiPlayモードでサーバーを起動
⑤全角/半角キーを押してコンソールを出し、「add bot」と打ち込めばBotが1体ゲームに参加します

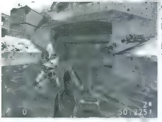
Jumbotは協力プレイにも対応していますので、シングルマップでも使うことができます。ただし、リリースされて間がないためか、まだまだ不完全です。なお、Botの名前はBots.cfgを編集すれば変更可能です。

肝心の強さですが、こちらが一般的な強さであれば、対戦相手としてじゅうぶん役に立つでしょう。個人的には「QUAKE」の「ReaperBot」よりも多少強い感じがしました。動きはなかなか良く、狙いもかなり正確です。ただし、たまに壁に向かって走るような挙動不審のBotもいるので、今後のバージョンアップに期待しましょう。　(i pooh)

Jumbotの主なコマンド

コマンド	効果
addbot	Botを1体追加します
removebot	Botを1体削除します
bot_num n	起動時にBotをn体参加させます。Jumbot.cfgに書き込んでおくと便利です
botspeed n	Botの移動スピードを変更します
botchat 1/0	Botが、敵を倒した時などに話すようになります。botchat.cfgを変更することで話す内容が編集できます
bot ai 1/0	0にすると思考能力がなくなります
bot thinkspeed n	思考スピードを変更します。初期値は0.1で1に近づくほど賢くなります

n=数字を入力　1/0=1でオン、0でオフ



Jumbotは、マップ上の重要な場所を記憶させることができるので、普通の対戦にかなり近い感覚でプレイできます

3D Game Watcher(Herbie氏のホームページ)
http://home.att.ne.jp/green/3dgame/
The Jumbot
http://www.telefragged.com/thefatal/jumblow.shtml
Half Life Bot Central
http://planethalflife.com/hlbc/

Q

RAGE 128搭載のビデオカードを使用していますが、ドライバの種類がありすぎてどれを使ったらいいのかよく分かりません。ATI Technologies社の公式版とベータ版、Reactor Criticalで配布されているもの、Light Speed2000で配布されているものなど、多数ありますが、何がどう違うのでしょうか?　(兵庫県・長谷川郁夫)

A　Reactor Critical(http://www.reactorcritical.com/)で配布されているものはATI Technologies社(以下、ATI)のベータ版と同じものですので、ドライバの種類としてはATIの公式版、ベータ版、そしてLightSpeed2000(http://www.lightspeed2000.com)で配布されているもの(以下、LS版)の3種類になります。以下、順番に各ドライバについて説明します。

ATIの公式版:これはRAGE 128を搭載したATI製品の付属品という形で提供されます。製品の一部ですから、サポートを受けられるのが最大の特徴です。

ATIのベータ版:現行の公式版の品質をさらに向上させるべく、同社が開発しているドライバのテスト版に当たります。ユーザーから寄せられる情報や、ATI内でのテストにより完成度を高め、最終的には公式版へと発展します。サポートは一切ありません。

LS版:ATIの公式版あるいはベータ版をもとに、第三者がさらなる改良を図った非公式のドライバです。具体的にどのように改善されているのかは不明ですが、ユーザーからは安定度やパフォーマンスが向上したという意見が多数出ています。こちらもサポートはありません。

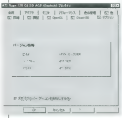
これらの違いを検証するために、各ドライバのベンチマークテストを実施しました。使用したドライバは、w86114en(ATI公式版)、06.20 CD H28(ベータ版)、6155Ci2-LS2000(LS版)で、8月末時点で最新のものです。

ベータ版はこの中でいちばん速かったのですが、画面表示に不具合が見られるなど、完成度としては今ひとつといった印象です。また、今回使用したLS版は、古いベータ版をベースとしているため、パフォーマンスでは最新のベータ版に及びませんでしたが、全体的な完成度としては最も優れている印象を受けました。　(tak)

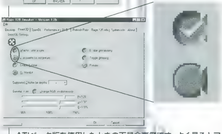
RAGE MAGNUM AGP 32MB版を使ったベンチマーク結果

使用ソフトウェア	w86114en (ATI公式版)	06.20 CD H28 (ATIベータ版)	6155Ci2-LS2000 (LS版)
QUAKE III ARENA テスト版 Ver 1.07(800×600)	22.4	24.7	24.0
QUAKE III ARENA テスト版 Ver 1.07(1024×768)	13.8	15.2	14.7
3DMark 99 Lite(800×600)	2305	2381	2365

計測環境:CPU/PentiumII 450MHz、メモリー/128MB、OS/Windows 98+DirectX 6.1



画面のプロパティで詳細設定を選択すれば、現在使用中のドライバのバージョン情報が確認できます



ATIベータ版を使用したときの不具合事例です。よく見るとアイコンとチェックボックスの右端が正しく出力されていないのが分かります

疑問、質問は編集部まで電子メール(information@play-online.com)もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

フォルダ	内容
EAW	ヨーロピアンエアーウォー
FORCE21	FORCE 21
GP500	GP500
ODN	ODN接続サインアップキット
PANZER GENERAL3D	PANZER GENERAL 3D ASSAULT
PEACEMAKER	PEACEMAKER
PRINCE OF PERSIA 3D	PRINCE OF PERSIA 3D
RALLYC	MOBIL1 RALLY CAHMPIONSHIP
RELICS	レリクス　～ザリカーオブオリジン～
REVENANT	レブナント
RUNE	RUNEムービー
SEED	SEED
SHADOW MAN	SHADOW MAN
SKOUT	SKOUT
STARFREET COMMAND	STAR TREK:STARFREET COMMAND
TRAITORS GATE	TRAITORS GATE
VENOM	VENOM
WINZIP	WINZIP

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。また、マークはネットワークプレイに対応していることを表します。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について
収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について
付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて
各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について
収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて
収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて
収録のソフトはすべて体験版またはシェアウエア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて
収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について
CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README.TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームタイトルの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

RPG レブナント

美麗なグラフィックで描かれたファンタジー世界を冒険する大作RPG。プレイヤーは、地獄からよみがえった歴戦の英雄ローク・ディアヴェラムとなって、国王の娘アンドレアの救出へ旅立つ。失われた記憶と世界を覆うなぞ。その真相をつかむのは君自身だ。

インストール方法
①付録CD-ROMのREVENANTフォルダに収録されている[レブナント(体験版).EXE]をダブルクリックしてください。
※一部のマシン環境では、動作が不安定になることがあります。プレイする前に、インストールしたフォルダ内にある[README.TXT]を必ず読んでください。
※このデモ版は開発途中のバージョンのため、製品版の仕様とは異なる部分があります。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」で変更可能です。

マウス左クリック	人と話す／アイテムを使う／攻撃する
マウス右ボタンを押し続ける	移動する
マウス左ボタンのドラッグ	アイテムを拾う
Ctrlキーを押し続けながらマウス右クリック	情報を見る
Rキーを押し続ける	走る
Cキー	戦闘／非戦闘モードの切り替え
Aキー	小攻撃
Sキー	中攻撃
Dキー	大攻撃
Fキー	防御
Ctrlキー+矢印キー	攻撃を避ける

レーシング MOBIL1 RALLY CHAMPIONSHIP

実際のラリーカー、ラリーコースのグラフィックを忠実かつ丁寧に描きつつ、悪路をものともせずに疾走するダイナミズムもしっかりと再現している迫力のレーシングタイトル。実況音声も入っており、現実のラリーさながらの興奮が味わえる。

インストール方法
①付録CD-ROMのRALLYCフォルダに収録されている[RAL.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

↑キー	アクセル
↓キー	ブレーキ
←キー	左へ曲がる
→キー	右へ曲がる
F1～F7キー	視点切り替え
F8キー	リプレイ

レーシング GP500

レース実機をち密にシミュレートしている本格的バイクレーシング。思い切り車体を傾けてコーナーを曲がらないとコースから外れてしまうなど、ゲームでのバイクは実際の機動に限りなく近い。適当な走りでは決してトップを取ることはできないのだ。

インストール方法
①付録CD-ROMのGP500フォルダに収録されている[GP500DEMO3.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「options」→「CONTROLS」で変更可能です。

↑キー	アクセル
↓キー	ブレーキ
←キー	左へ曲がる
→キー	右へ曲がる
Rキー	(停止中に限り)後退する
CapsLockキー	シフトギアアップ
左Shiftキー	シフトギアダウン
Spaceバー	後方確認
1～6キー	視点切り替え
F8キー	スクリーンショット撮影
Escキー	メニュー表示

戦略シミュレーション FORCE 21

3Dで描画された戦車などの各ユニットを使いこなして、敵ユニットとの死闘を繰り広げる迫力の戦略シミュレーション。隆起のある地形や、マップ上の林の位置などをうまく把握しながら、自軍に有利なユニット配置を心掛けよう。

インストール方法
①付録CD-ROMのFORCE21フォルダに収録されている[F21DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法
初期設定の操作方法を説明します。

Tabキー	ユニットの切り替え
Mキー	移動命令
Pキー	パトロール命令
Rキー	結集命令
Fキー	防御命令
Cキー	偽装命令
Bキー	橋を建設する
Nキー	地雷設置
Backspaceキー	命令解除
Spaceキー	マップ表示
矢印キー	視点移動
Ctrlキー	ズーム

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

収録ソフトのインストール方法

ヨーロピアンエアーウォー
①付録CD-ROMのEAWフォルダに収録されている[ヨーロピアン・エアー・ウォー完全日本語版(体験版).EXE]をダブルクリックしてください。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[ODN SIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

PANZER GENERAL 3D ASSAULT
①付録CD-ROMのPANZER GENERAL3Dフォルダに収録されている[PG3DDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

PEACEMAKER
①付録CD-ROMのPEACEMAKERフォルダに収録されている[PEACEMAKER.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダの中DEMO1フォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

PRINCE OF PERSIA 3D
①付録CD-ROMのPRINCE OF PERSIA 3Dフォルダに収録されている[PRINCE_OF_PERSIA_DEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[PRINCEOFPERSIA3DDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。
※QuickTime 4.0以降がインストールされている必要があります。

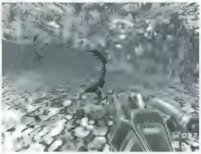
レリクス　～ザリカーオブオリジン～
①付録CD-ROMのRELICSフォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

RUNEムービー
①付録CD-ROMのRUNEフォルダに収録されている[RUNEE3.AVI]をダブルクリックしてください。

SEED
①付録CD-ROMのSEEDフォルダに収録されている[SEEDDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。ファイルが自動的に解凍されます。
②解凍先のフォルダ内にある[SEED.EXE]をダブルクリックしてください。

SHADOW MAN
①付録CD-ROMのSHADOW MANフォルダに収録されている[SHADDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

SKOUT
①付録CD-ROMのSKOUTフォルダに収録されている[DEMO_D_I_00B7.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]または[SKOUT.EXE]をダブルクリックしてください。



STAR TREK：STARFREET COMMAND
①付録CD-ROMのSTARFREET COMMANDフォルダに収録されている[SFCDEMOLARGE.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダの中のSFCDEMOフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

TRAITORS GATE
①付録CD-ROMのTRAITORS GATEフォルダに収録されている[TGDEMOINSTALL.EXE]をダブルクリックしてください。

VENOM
①付録CD-ROMのVENOMフォルダに収録されている[VENOM.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[VENOM.EXE]をダブルクリックしてください。

WINZIP
①付録CD-ROMのWINZIPフォルダに収録されている[WZ70J.EXE]をダブルクリックしてください。
※このプログラムは、ZIP形式で圧縮されたファイルを解凍するために必要です。ZIPファイルを解凍するツールをお持ちでない方はインストールしておいてください。

Play Online MAC館

Macの1ボタンマウスに不満を感じたことは無いだろうか？ 右手でできる動作は照準合わせと攻撃だけで、ロケジャンもタイミングが難しい。そのイライラを解消するため、今月はUSBホイールマウスをMacのゲームで活用する方法を紹介しよう。　文／nao

第9回 ホイールマウスをMacで使う

1ボタンの不利を克服せよ

USB対応マウスなら Windows用でも使用可能

いかにG3 B&W PowerMacといえども、標準の丸い1ボタンマウスでは、「QUAKE Ⅱ」や「UNREAL」でWindowsユーザーと互角に戦うのは無理だ。USBを備えた最近の機種ならば、Windowsマシン用のUSB接続のホイールマウスをそのまま接続し、使用することができる。古い機種ならば、Keyspan社の「Keyspan USB Card」のような、PCIバスに対応したUSB増設用のカードを使えばいい。

USB接続ならマウスの機種は問わない。メーカーによっては、Mac用のドライバやユーティリティを配布している。例えば、Logitech社のマウスがそうで、このユーティリティを使うと、通常の作業でホイールボタンのスクロール機能を使用できる。ただし、ゲームへの対応は不完全なので、UNREALやQUAKE Ⅱに使うためには以下に紹介するツールを使う必要がある。

USB Overdriveを活用せよ

USBに接続したマウスやジョイスティックなどの入力デバイスを正常に機能させるユーティリティとして「USB Overdrive」というシェアウェアを紹介しよう。上述したメーカーのユーティリティと違って、汎用性を持つ上、ゲームで使用可能だ。もちろん、マイクロソフトのインテリマウスにも対応している。レジストしていなくても機能制限は無いが、登録を促すダイアログが出る。では、UNREALを例にとって、インテリマウスの設定方法を紹介しよう。

UNREALでの設定方法

①マウスが認識されているか確認

USB Overdriveを動かす前に、UNREAL本体を起動して、マウスがどのように認識されているか確認する。Advanced OptionsのConfig Mouse／Joystickボタンを押してマウスの設定を見よう(画面1)。Input Sprocketの機能で、インテリマウスが認識されている。とはいえ、ここでは単に3ボタンマウスとして認識されているだけで、ホイール機能に関する項目はない。ホイール機能や、5ボタンマウスなどの設定ができるようになるのは、次のMacOS 9(sonata)に付属するInput Sprocket 1.7からの予定である。それまで待つことはできないので、USB Overdriveの出番となるわけだ。

②キーバインドを確認

同じくAdvanced Optionsから、Advanced→Raw Key Bindingsと選択して、prev weaponとnext weaponのキーコードを確認しておこう(画面2)。勘の良い読者はだいたいお分かりだろうが、Input Sprocketの機能ではホイールのイベントが拾えなくても、それに応じて武器切り替えに対応するキーコードが発生できればいいわけである。このすり替えをUSB Overdriveで行うわけだ。

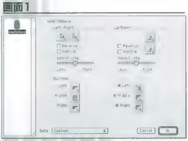
③USB Overdriveで設定する

コントロールパネルからUSB Overdriveを起動。最初に起動すると、左のウインドウにGlobal settingとだけ表示されているが、これはアプリケーションによらない設定である。UNREAL専用の設定をするには、左下のNewボタンを押す。すると、どのアプリケーションについて設定するか聞いてくるので、UNREALをインストールしたフォルダを選択して、左のウインドウに項目を表示させる(画面3)。ボタンについては、①で問題なく動作することを確認しているので、画面3のようにPass to MacOSとし、そのままイベントを渡して加工しない。

ホイールアップ／ダウンは、それぞれテンキーの－キーと＋キーに変換する。画面4はホイールアップの場合であるが、Keystrokeを選択して具体的なキーを入力する。これで目的どおりの設定ができた。ゲーム中のレスポンスも極めて良い。

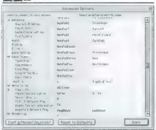
この方法は「QUAKE Ⅲ ARENA」テスト版でも同じように使える。さて、これでWindowsユーザーと同じ土俵に上がれる。後は諸君の腕次第だ。

画面1



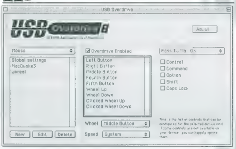
Input Sprocket経由で、UNREALのAdvanced Options→Config Mouse／Joystickダイアログを表示。ここではボタン三つについての設定しかできない

画面2



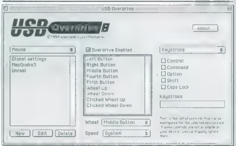
同じく、Advanced Options内のAdvancedからRaw Key Bindingsを表示。NumPadMinusがPrevWeaponに、NumPadPlusがNextWeaponに設定されている(ほかのキーに変えてもいい)

画面3



USB Overdriveのボタン設定。三つともPass to MacOSにしておく

画面4



USB Overdriveでホイール機能を設定する。図のようにKeystrokeを選択し、UNREALのキー設定に合わせる。この場合テンキーの－キーとなる

Keyspan USB Card http://www.keyspan.com/products/usb/card　USB Overdrive http://www.usboverdrive.com
Logitech社のMac用マウスユーティリティ(MouseWire M3.1) http://www.logitech.com/us/support/mouseimac.htm

GameRangerがQUAKE ⅡVer.1.0.1に対応

10月号の記事で「GameRanger」がQUAKE Ⅱ Ver.1.0.1と連携が取れないと書いたが、現時点での最新バージョンであるbeta 5では解消されている。ほかにもバグフィックスされているようなので、ぜひ最新バージョンにしておこう。

GameRanger　http://www.gameranger.com/

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

英語が苦手で、外国のサーバーに接続したとき困るので、チャットでのあいさつ例など、よく使われるものを紹介してください。（兵庫県・細川昌弘）

ネットワークゲームで使える英語でのあいさつ例については、本誌1998年6月号の「ネットワークゲーマーのための英会話」でばっちり解説されてます。現在バックナンバーがわずかながら残ってますので、p.129を参照の上、ゲットしちゃいましょう。ちなみに、その号には「STARCRAFT」の攻略や「HALF-LIFE」開発中のValve Entertainment社へのインタビューなど、今読んでも面白い記事が載っていますよ。（K児）

パソコンゲームは金がかかります。ソフト1本約1万円、ハード自体のスペックもかなり上げないとだめだし(それにネットワークゲームなら、プロバイダー代と電話代)。それでもコンシューマーゲームよりパソコンゲームを選んでしまうということは、パソコンゲームが面白いからなんですよね。特に、オンラインでの世界中のプレイヤーとのバトル(冒険)がやめられません。パソコンゲーム万歳。（東京都・keis）

私はパソコンを所有していない中学生のころ、放課後は電器店に通ってゲームをしていました。当時は凝ったパソコンゲームも少なかったのですが、かなり長時間にわたって店のパソコンを占領していた記憶があります。何も買わない客なのに、店員さんから一度も文句を言われたことはありませんでした。そのおかげでパソコンゲームの面白さに気付き、後にその体験が現在の職業に就くきっかけとなったと言っても過言ではないでしょう。keisさんは10代ということで、金銭的につらいでしょうが、このままパソコンゲームをやり続ければ、最悪、ゲーム雑誌の編集者になれるかもしれません。（長尾）

コンバットシミュレーション(特殊部隊系)の特集をしてください。「RAINBOW SIX」や「SWAT 2」など、今人気が高くなりつつあると思うので。ちなみに、私はこのジャンルが大好きで、特殊部隊のゲームはすべて買ってしまいます。（岡山県・福本孝夫）

SWAT 2はゲームシステムの違いで外れるかもしれませんが、RAINBOW SIXを始めとするコンバットアクションというジャンルは、日本でも徐々に盛り上がってきているようです。静寂で緊迫感のある状況下、銃を静かに構えて敵を1発で撃ち倒していくのは、QUAKE系3Dシューティングとは違ったスリリングな面白さがあります。蛇足ですが、今冬発売予定の「SWAT 3」とRAINBOW SIXは、スクリーンショットを並べてみても区別がつかないほど似ていますね。後発のSWAT 3は、どうしてああまでしてそっくりにしたのでしょうか? 非常に気になる。（ヤナギ）

「Midtown Madness」に死ぬほどはまっている私にとって、10月号のチートコマンダーは最高でした(でも、どんなボーナスカーよりもニュービートルが好きなんですけど)。ぬいぐるみ、ものすごく欲しいです。これはやっぱり非売品なんでしょうか?（埼玉県・笠屋道太）

このゲームのチートは、ほかのゲームに比べるとほのぼのしたものが多くて、私もかなり気に入っています。ちなみにこのぬいぐるみ、マイクロソフトの担当の方によると「ドイツのフォルクスワーゲン社から直接送ってもらったもので、日本の代理店には置いていない品。なので、試乗会でも手に入らないでしょう」とのこと。まさに超レアなぬいぐるみなんです。（ふく）

9月号の特集2「3D Sound Basics」に掲載されていたゲームレビューは、同じ人がそれぞれのシステムで試した感想をコメントしないと意味がない。Rei from Chiba氏がEAXについてどう語るのか聞いてみたかった。残念。（東京都・豊野幸太郎）

ご指名ありがとうございます、Reiです。このレビューは当初、編集部員4人が手分けして担当する予定だったのですが、全員3Dサウンドの評価に慣れていないため、途中で見直しを行いました。そこで、EAXについてはLive!ユーザーのFakemoonさん、A3Dについては担当編集者の私が評価することになりました。4人ものレビュー担当者が評価していた理由は、1人ですべてのタイトルを評価するのが難しかったからです(^^; 私はMX300とLive!の両方を使っていますが、自宅では主に「HALF-LIFE」しかプレイしないため、MX300をメインに使っています。HALF-LIFEで対戦するなら、サウンドエフェクトで敵の気配を察知できるMX300をお勧めします。「セガラリー2」や「ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス」などのダイナミックなエンジン音を楽しむ場合は、Live!が最適でしょう。（坂之上）

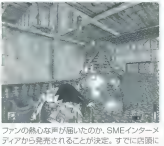
毎回楽しく読ませていただいています。何と、わが家でもインターネットができるようになる日が、もう間近になりました。接続されたら……、もう考えるだけで楽しみです! これからも面白い内容で続けていってください。表紙の絵、カッチョイイース。（京都府・四方嵩博）

うんうん、楽しみですね。ネットワークの世界に出入りするようになると、自分の価値観が変わりますよ。いろんな情報や、さまざまな人たちの姿がかいま見えて、非常に刺激ある体験ができると思います。ネットワークゲームはもちろん、メールや掲示板を使ったコミュニケーション、ホームページで得られる情報などを利用して、自分の可能性をどんどん大きくしていってください。もちろん、インターネット以外の実生活の方もおろそかにしないよう、がんばってね。（ま）

Player's Suggestion

最近「HERETIC II」にはまっています。念願のクラン入隊も果たしました。The Heretic Fortressモジュールも公開され、楽しいゲームライフを送っているのですが……。いまだに正式に日本で発売されていないのが残念です。まだ代理店も決まっていないとか。こんなに面白いゲームが日本で日の目を見ないのは、あまりに惜しいと思います。（東京都・Simon）

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか? ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

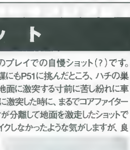


ファンの熱心な声が届いたのか、SMEインターメディアから発売されることが決定。すでに店頭に並んでいることだろう。The Heretic Fortressモジュールも2.1にバージョンアップし、ますますHERETIC II ライフが盛り上がるはずだ

自慢ショット

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

「WW2 FIGHTERS」のプレイでの自慢ショット(?)です。P-38ライトニングで無謀にもP51に挑んだところ、ハチの巣にされてしまいました。地面に激突する寸前に苦し紛れに車輪を出したところ、地面に激突した時に、まるでコアファイターのごとくコックピットだけが分離して地面を激走したショットです。WW2はあまりブレイクしなかったような気がしますが、良くできているゲームだけに残念です。(かず)



確かに、P-38ライトニングはコクピットの部分だけがはずれてもおかしくない構造をしているように見える。でも、本来ならその前に車輪が壊れるような?

プレイヤー言いたい放題

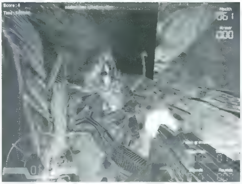
せっかく高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思いきって買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったなど、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満など、率直な意見をお寄せください。

「ALIENS VERSUS PREDATOR」は最高だ! しかし、海兵隊でやると苦戦は必至。そこがまたリアルなんだけど。映画ファン納得の出来ですな。勇気ある者は、チートオプションのSuper Goreで海兵隊をプレイしてみよう。ジュー。 （大阪府・雷蔵）

ALIENS VERSUS PREDATORで、何が唯一の不満かと言えば、あの電球です。不透明なおかげで何度も死にました。見えない緊張感を出そうとでもしたのでしょうか、ちょっと幻滅。意図がまったく分からない、邪魔な代物です。 （東京都・矢島大嗣）

く、暗い、狭い。ああ、いつのまにか襲われてるし〜(笑)。この緊迫感がたまらないっす。 （埼玉県・海兵隊員K）

ALIENS VERSUS PREDATOR



映画さながらの迫力のエイリアンをばったばったとなぎ倒し、頭部を狙って16発ぐらいで1匹を殺すことができるまでに腕を上げてたどり着いたエピソードV。プレデターに瞬殺された僕はやはり経験不足かっ! このゲームのタイトル、ALIENS VERSUS PREDATORですけど、文句なしにプレデターの勝ちです。恐るべし、プ・レ・デ・タ・ー、あうっ。 （大阪府・小寺孝明）

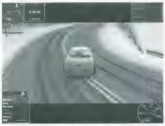
次回は以下のタイトルを予定しています。皆さんがプレイして思ったこと、考えたことを、ぜひご応募下さい。

- ●スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス
- ●スター・ウォーズ エピソード1 レーサー
- ●ダンジョンキーパー2

Reader's Review

ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス

ニード・フォー・スピード ハイ・ステークス、なかなかいいです。見た目は前作とあまり変わらなけれど、動作がかなり軽くなって、そう快感が増したように思います。ポリス側でわなを仕掛けて暴走車を捕まえるのは、意地悪な感じを楽しむことができてグッド。狙いどおりに引っかかってくれると、思わず顔が……。スカイラインGT-Rも入ってるんですが、もっぱら外車ばかり運転して毎日暴走しています(タイムはなかなか縮まらないんですが)。クラッシュも派手なので、リプレイを見るのもいい感じ。ただ、車が壊れるのは楽しいんだけど、オプションで変更できるようにしてほしかったな。



自分の納得がいく走りをリプレイで記録して、友達に自慢することもできる。華麗な走りを見せつけよう

読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度(%)を、200字程度にまとめてお送りください。

神業伝授共同組合

あなた自身が発見した攻略テクニックを募集します。チートコードに関係ない技や隠しステージの出し方など、本誌では紹介されていなかった情報をお待ちしています。スクリーンショットがある場合は、そちらもお送りください。

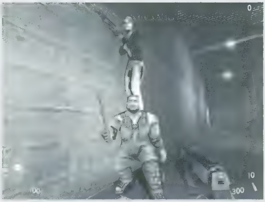
PO.NET NEWS

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。PO.NET NEWSでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

KINGPINのリトグラフが当たるスクリーンショットコンテスト結果発表

9月号で募集した「KINGPIN」の"男らしい"スクリーンショットコンテストに、たくさんのご応募ありがとうございました。編集部で選考を行った結果、「特製KINGPINリトグラフ」の当選者には、千葉県・FreeManさんが選ばれました。おめでとうございます。

暴力がすべてを解決する世の中、女が1人で生きていくのは苦労が多い。ハンドバッグの代わりに、マシンガンを構えなきゃならないなら、おれがおまえの盾になってやるよ……。



まさに「おれの女に手を出すな」という、"男らしい"ショットだ。女性のマシンガンに対して、こん棒しか握っていないのも、いさぎ良い

Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。

〒150-0011
東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F
Play Online編集部
○○○○係
または
information@play-online.com

なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名(Subject)にコーナー名を明記してください。

ライター募集のお知らせ

Play Online編集部では、ゲームの攻略記事やレビュー記事、ゲームに関連するハード・ソフトの評価記事を書いていただくライターの方を募集しております。われこそはと思われる方は、ご連絡先、得意なゲームジャンル、書いてみたい原稿の内容などを明記して、左記の電子メールアドレスまでご連絡ください。なお、応募はプロ・アマは問いません。皆さまからのご応募をお待ちしております。

ファーストインビテーション

私が最初にハマったゲーム

Yuka Sugawara

菅原有香 の場合

ゲームをこよなく愛する方に、最初にハマったゲームの思い出を語ってもらう「ファーストインビテーション」。今月は、本誌「ネットワークゲーマーのための英会話」などで英会話で悩むプレイヤーにおなじみの菅原有香氏に、RPGにのめり込むきっかけとなったゲームとの出会いを振り返ってもらった。

ひょんなきっかけから ハマったゲームの世界

実力、キャリア共にハイレベルの『Play Online』ライター陣の中にあって誠に恥ずかしい限りだが、わたしは22歳までゲームのゲの字にも触れずに暮らしてきた人間である。どこの立派な大人に教えられたものか「ゲームはふまじめな人がやるもの、自分には無関係なくだらない遊び」と長年思い込んできた(あっ、石を投げないで下さい。ごめんなさい)。

そんなゲームと無縁の生活を送っていた22歳の冬、わたしはある日突然に、スーパーファミコンと「ファイナルファンタジーV」を買って家に帰り、家族を仰天させた。バイト先の塾の生徒たちがさっぱり宿題をやってこない理由の一つが、ゲームだと知ったのがきっかけである。「おれたちより早くクリアできたら宿題やってくるからさ」という生徒たちの挑戦を受けて立ったのだった。

セーブの仕方さえ知らず、全滅するたびにニューゲームでやり直していたのも今では笑い話だ。結局、延べ200時間あまりもプレイしてやっとクリアしたが、下手だのダセエだのとさんざん笑ってくれた悪ガキ生徒たちも、いっしょに喜んでくれた。それにしても、ちょっと時間がかかり過ぎだった気はするが。

それ以来、下手なりにゲームを楽しんでいた中、学生生活を終え社会人として新たなスタートを切るも、たちまち体調を崩してしまった。そんな時、「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)というゲームに出会った。1人でちまちまと楽しむという遊び方を大きく変化させ、その後のわたしの歩く道をも変えたゲームだ。親の世話になってごろごろ暮らす、刺激のない日々がUOによって大きく変化を遂げたのだった。

ギルド入団式の1コマを納めたショット。PKKを目的とする軍隊式のギルドで、入団には一週間の試験期間があった。わたしも何とか合格し、晴れてメンバーとなることができたのだ

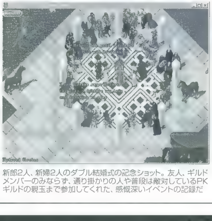
ゲームの向こうに見える 仲間たちの表情

"もう一つの世界" がそこにはあった。当時、まだ一つしかなかったBritainの銀行に立った時の「うわーっ、このキャラ、全部どっかに住んでる人が動かしてるんだよね!」という驚きは忘れられない。UOは、ただ好きなようにそこで暮らし、戦わなくても強くならなくても遊べる、新しいゲームだった。毎日ログインして、毎日友達に会いにいった。家にお呼ばれしてケーキを食べながら何時間も雑談を楽しんだり、時には狩りに出かけてほうほうの体で逃げ帰ったりした。"いつもの仲間" が "決まった時間" に現れないと、みんなで心配していっせいにICQでメッセージを送ったりしたものだ。

その後、偶然にも昔の知り合いにUOの中で出会い、彼らの紹介で大きなPKKギルドに身を置くことになった。街の周りをぶらつくだけののんきなプレイから一転し、戦いに身を投じる日々が始まった。血を流さない日はなく、仲間と力を合わせた戦争に燃えた。敵ギルドメンバーは皆ずる賢く、強かった。彼らは数種のスキルをGrandmasterにしているのは当然のこと、こちらのギルドメンバーのリコール地点まで調べ尽くし、メールで報告し合う徹底ぶりだった。戦いが始まったとの知らせにダンジョンに飛んだとたん、隠れていたやつらに集中砲火を受けて即死したこともあった。

泣いたり悩んだり大爆笑したり、いろんなことがあった。みんな同じ顔のキャラクターのはずなのに、向こうから歩いてくるのはあいつだと一目で見分けられたものだ。わたしたちはキャラクターの向こうにプレイヤー本人を感じていた。彼らが今、まさに端末の前に座っている生きた人間であることを知っていたのだ。

悲しいことに、ギルドは崩壊の憂き目に遭い、わたし自身もUOを引退してしまったが、わたしをとらえたネットワークゲームの魅力は今も衰えることがない。

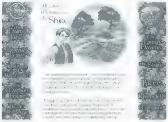


新郎2人、新婦2人のダブル結婚式の記念ショット。友人、ギルドメンバーのみならず、通り掛かりの人や普段は敵対しているPKギルドの親玉まで参加してくれた、感慨深いイベントの記録だ

ネクストインビテーション これに期待!

MIDDLE-EARTH

J.R.R.トールキン氏の『指輪物語』などの著作世界を忠実に再現すると豪語する3Dタイプのネットワーク RPG。開発は遅れ気味でスクリーンショットは1枚も公開されてはいないが、ファンの端くれとしては期待しないではいられない。あくまで原作に忠実であるように、世界がエルフでまん延したり、攻撃魔法が派手に飛び交うようなゲームにならないようにと祈りながら、リリースをひたすら待っている。



画像は公式ホームページ(www.middle-earth.com)の世界背景のガイド。世界観の再現にかけられた期待はすさまじく、すでにかなりの数のファンサイトが動いている

菅原 有香 PROFILE

岩手県出身。故郷をそれなりに愛するプロ・アルバイター。ゲームライターの仕事は数ある在宅アルバイトの一つであり、「家から出ない」ことが一つの自分的スタイルとなっている。セールスマンにも「顔を見られたくありません」という理由を使って追い返す始末。起きて食事してゲームをして食事して風呂入って買い出し行ってほかの仕事して食事してゲームして寝る毎日を送っている。ただいま自炊の特訓中。20年余り続いた極度の偏食が、自炊生活で8割方改善されたらしい。

文／菅原有香

今回のテーマとなるゲームは「DARKSTONE」。「DIABLO」ライクなRPGだが、随所にオリジナリティーが見られる。クエストのランダム性もこの作品を面白くしている要素の一つだ。ネットワークゲームで実際に使用する英会話からはやや離れるが、今回は数あるクエストの中から一つのエピソードを紹介する。時には、じっくりとストーリーを味わいながらプレイするのも悪くないだろう。

第17回 ストーリーを味わおう ＜DARKSTONE編＞

「DARKSTONE」のクエスト攻略は今月号の特集記事にお任せして、このコーナーではストーリーを味わうチャンスを提供したい。ついつい先に進んでダンジョンに潜りたくなってしまう人も、時間があるときには、せっかく用意された深みのあるエピソードを堪能してみよう。ここではレベル5～8でプレイできる、あるクエストを例に挙げて紹介したい。ちなみに、クエストはレベル別にランダムで発生するので、プレイヤーによってはこのクエストに遭遇しない可能性もある。

旅の最初の舞台となるArdyl。その辺境にあるキャンプで、主人公たちは病に倒れた女性Gennaを目にする。粗末なテントの横には、義理の弟Gutrickと彼女の1人息子Peterが、心配そうに苦しむGennaを見守っていた。

Gutrick：
Genna, my sister in law has been sick for two weeks. No remedies seem to ease her suffering.
わたしの義理の姉、Gennaは2週間も病気のままです。どんな治療でも、その苦しみは和らぐ気配がありません。

Genna：
Slowly but surely, I can feel my strength leaving me. Soon I will be with my departed husband.
ゆっくりですが確実に、力がわたしから抜け出ていくのを感じます。間もなく、わたしも亡くなった主人のそばに行けるでしょう。

Peter：
My poor mother is seriously ill. We were on our way to see the healer in town, but she has bedridden for the last two days.
僕のかわいそうな母さんは、ひどい病気なんだ。街の治療者に会いに行く途中だったんだけど、母さんはここ2日間ずっと寝たきりなんだよ。

心配そうな義理の弟と、Gennaの息子。ここでテントの中の宝箱を失礼ながら調べると、1通の手紙が見つかる。読んでみると、これはGerという魔法使いからの手紙で、Gutrickの注文していた毒に関するものであった。この毒は、飲んだ者を2日後にひどい病気にするものらしい。Gennaに毒を盛ったのは彼なのか？　Gerの家を訪ねると……

Ger the Sorceror：
What do you want? I do not have anything to buy or sell. I work only by mail order, so whatever it is you want... write to me!
何の用かね？　わしは買うものも売るものも何も持っておらんぞ。手紙での注文でのみ作業を行うのじゃ。だからして、おぬしたちの望むものがなんであれ……手紙をわしに書きなされ！

このように素っ気ない態度。思い切って手紙を渡してみると……

Ger the Sorceror：
Go and see Gutrick with this letter, this is not my business!
この手紙を持って行って、Gutrickに会うがいい。これはわしには関係ないことじゃ。

ということなので、Gutrick本人に、手に入れた手紙を渡してみる。

Gutrick：
So You found this letter. It's probably better this way. I was jealous of Genna and the inheritance my brother left her. But now, I realize my mistake. Let's go and see the old wizard... I think I'll be able to convince him to give us the antidote. I'm coming with you to the wizard's. Once he sees me, he will not make a fuss and will give us the remedy.
それでは、あなたがこの手紙を見つけたんですね。そのほうがきっといいんでしょう。わたしは、Gennaと、兄さんが彼女に残した遺産が妬ましかったんです。でも、今は自分の過ちに気付きました。老いた魔法使いに会いに行きましょう……わたしは、彼が毒消しをくれるように説得することができると思うんです。わたしは、あなたがたと一緒に魔法使いの所へ行きます。わたしを見れば、彼はそう騒ぎもせず治療薬をくれるでしょう。

自らの欲を悔いたGutrickは、毒消しを手に入れるために、主人公たちと魔法使いGerの家に向かう。

Ger the sorcerer：
Very well, I do recognize this man. He did indeed order some poison from me last week. But I do not have the remedy with me. Take this cup and go to the fountain of light. When you are there, fill the cup and that's all you'll need to do.
そうじゃ、わしはこの男を覚えているとも。確かに、先週わしに毒を注文したともさ。だが、わしは治療薬を持っておらん。この杯を持って光の泉に行くがよい。着いたならば、杯を満たすのだ。おぬしらのやるべきことはそれだけじゃよ。

あとは手順を踏んでAntidote（毒消し）を入手し、それをGennaに渡そう。クエストは達成され、最重要アイテムである七つのクリスタルのうち一つが手に入る。クリスタルはGennaが持っていたのだ。

Genna：
Thank you...Thanks to the antidote. I'm feeling much better already. As a reward, take this. I was given this by my grandfather and I promised him that I would only entrust it to someone with a pure heart.
ありがとうございます……毒消しをありがとう。わたしはもうすっかり良くなりました。お礼にこれを受け取ってください。わたしはこれを祖父からもらい、心の清い方にだけこれをお渡しすると約束したのです。

Peter：
I will never be able to thank you enough for saving my mother.
母さんを救ってくださったあなた方に、なんと感謝していいか分かりません。

DARKSTONEで使用される英語は、文法的に崩れているところがまったく無い、ごく標準的な表現が使われている。長い単語、難解な単語が登場することもほとんどないので、分からない意味だけを辞書で調べれば、ストーリーの概要を読み解くことは容易だろう。このクエストも淡々とこなしていけば「毒消しを持ってくる」だけのものだが、実際は家庭の事情に由来する妬みが、物語のかぎとなっていることが分かる。

このようにノンプレイヤーキャラクターたちの話す言葉を理解すると、ゲームでの物語はがぜん深みを増してくる。手間はかかるかもしれないが、奥深いストーリーもぜひ楽しんでほしい。

Play Online 11

November No.017

発行人：染野正道
編集人：横田洋文
発行所：株式会社デジキューブ
Play Online編集部
〒150-0011　東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F
電話03(3499)5487（編集部）
電話03(3444)5765（販売）
電話03(3499)5482（広告）
発行日：1999年11月1日（毎月1回1日発行）

編集長：辻　英之

デスク：長尾真樹

編集：坂之上延隆／柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／福士貴光

アートディレクター：佐伯　誠

アメリカ駐在：Kaito Okutani

イラスト：横山　宏／S.Kohei

DTPデザイン：小野小町／登勢子／株式会社東京トランスメディア／パワーハウス

写真：岡田清孝／大澤　誠／神田喜和／株式会社ディー

広告担当：市原　孝

印刷：凸版印刷株式会社

●本誌で紹介しているゲームの内容、攻略法などに関する質問は、編集部ではお答えできません。
●付録CD-ROMに収録してあるソフトウェアの著作権は、提供元各社が保有します。
●本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

Copyright ©1999 DigiCube Co., Ltd.

Play Online 12月号予告 （10月24日発売）

特集1　最新マルチプレイ対応ゲーム 高密度攻略

世界中のリアルタイムシミュレーションファンが待っていたシリーズ最新作「Age of Empires II：The Age of Kings」、前作からのプレイヤーはもちろん、ビギナーでも入りやすいフライトシム「FLANKER 2.0」など、ホットタイトル満載の攻略記事をお届けする

特集2　定番デバイスから秋の新製品まで コントロールデバイス購入・活用ガイド

ゲームの操作性や臨場感を高めるコントロールデバイスには、さまざまなものがある。この特集では、定番ものから最新製品までを網羅した購入ガイドをはじめ、デバイスを使いこなすための設定ソフト解説も掲載

特別企画　スピードアップが体感できる Intel 820のポテンシャル完全研究

133MHzのベースクロック、AGP4×モードなど、体感できる高速化に寄与する多数の機能を実装したチップセットIntel 820。このチップセットを搭載したマザーボードおよび対応CPUのテストを通して、ゲーム用PCコンポーネントの可能性を研究する

編集後記

■ちょっとしたきっかけで、ムカッっとくる気持ちが逆転することがある。例えば、満員電車の中でヘッドフォンステレオを聴いているやつ。シャカシャカとヘッドフォンから音が漏れているのに、まったく気にせずヤツにはムカッとくるが、そいつの聞いている音楽の曲名が分かったりすると、「こいつこんな曲で盛り上がってんのか」みたいな優越感にひたれたりする。先日も、電車の中で脂ギッシュな中年男の携帯電話が鳴ったのだが、着メロが「蒲田行進曲」であることが分かった瞬間、「クイズ ドレミファドン」のスーパーイントロクイズを思い出し、懐かしい気分になった。（with t）

■ずっと前に「これからはPCゲームしかやらない」と宣言したにもかかわらず、ついDC本体と「シーマン」を購入してしまった。いい大人がTVの中にいるシーマンに向かって話かけるのは、警察に通報されてもおかしくない危険な行為であるため、かたくなにマイクを使わずに育てようとしてみた。これがまずかったのか、一向にシーマン（ギルマン）が成長する気配がない。最近では、いちるの望みをかけて、マイクをラジオのスピーカーの前に放置している。（長尾）

■夏以降、「HALF-LIFE」用モジュールが数多くリリースされているが、いちばんのお勧めは「Cold Ice」(http://www.planethalflife.com/coldice/)だ。強力な武器が約20種類も用意されており、グラップルフックが使えるため、スピーディーで迫力ある戦いが楽しめる。極めつけは、ロケット砲を3発同時に発射する"LAW Rocket Launcher"の破壊力で、近くにいる敵を皆殺しにするほか、タイミングを間違えると自分まで吹き飛ぶ。これは燃える。（坂之上）

■小学生のころ、後楽園球場のカレーライスが大好きだった。野球観戦しながら1杯1,000円のカレーを2杯食うと、至福を感じたものである。ところが、先日17年ぶりに東京ドームへ野球を見に行った時は失望した。1杯800円という、スキー場並のエビスビールの値段に激しい怒りを覚えたからだ。しかし、よくよく考えると、そんなことに腹を立てる自分は、人間の器が小さくなったような気もする。大人になって利口になったのか、汚れたのか……、よく分からない。（ヤナギ）

■普段大声を出す機会って、なかなかないですよね。日々こうやって編集部で落ち着いて仕事をしているわけですが、時折隣りの席から、「よっしゃー」「こんちくしょー」という声が聞こえてきます。いっそのこと、大声で叫んだほうが体にはいいと思うのですが、あれだけでもストレスの発散にはなりますね、きっと。自分的には、プロ野球の観戦にでも行って外野席からやじでも飛ばしたいところです。もうシーズンの結果は出ているころだと思いますが、ひなびた球場に響くやじも結構好きです。（ま）

■かなり前から家のエアコンが故障してしまっている。修理に立ち会うための時間がなかなか取れず、いい加減面倒になってしまい、1999年の夏は冷房無しで過ごすことにした。「どうせ会社にいる時間のほうが多いしィー」とか思って気楽に構えていたが、連日の熱帯夜でぐったり&げっそり。目が覚めても、クラクラして立ち上がることができなかった朝も少なくない。でも、冷たい水をゴキュゴキュ飲んだら治ったぜ。水って最高。大好きさ。（K児）

■「北海道は最高だ」。来道経験のあるバイク乗りと話すと9割がこう語る。今年道外の友人に付き合って旅行して、はじめてその気持ちが分かった。人里離れた名勝を味わい、普段は食わない名物を食う。涼しい気候に緑の大地。確かに夏は最高だ。しかし、北海道の真骨頂は冬にこそあるのだ。吹雪になると近くのコンビニに行くのに遭難しかけたり、裏道に積もった雪に腰まではまって救出されるまでに2時間かかったり……。旅を味わうのに、もってこいの非現実の世界が待っている。冬を知らずに北海道の良さは語れない。（ふく）

■今月から連載を開始したMA.K.ネットワークゲーム化計画。ネットワークゲームはどうやって出来上がっていくのだろう、そんな疑問を一緒に解いていきましょう。どんなゲームになるかは読者のみなさんのプロデュース次第。充実したメカニック群、練り込まれた世界観をどう表現するか。ネットワークゲームの面白さ、だいご味とは何か？ その本質を突く企画にできたらよいですね。画期的なアイデア、お待ちしています。（佐伯）

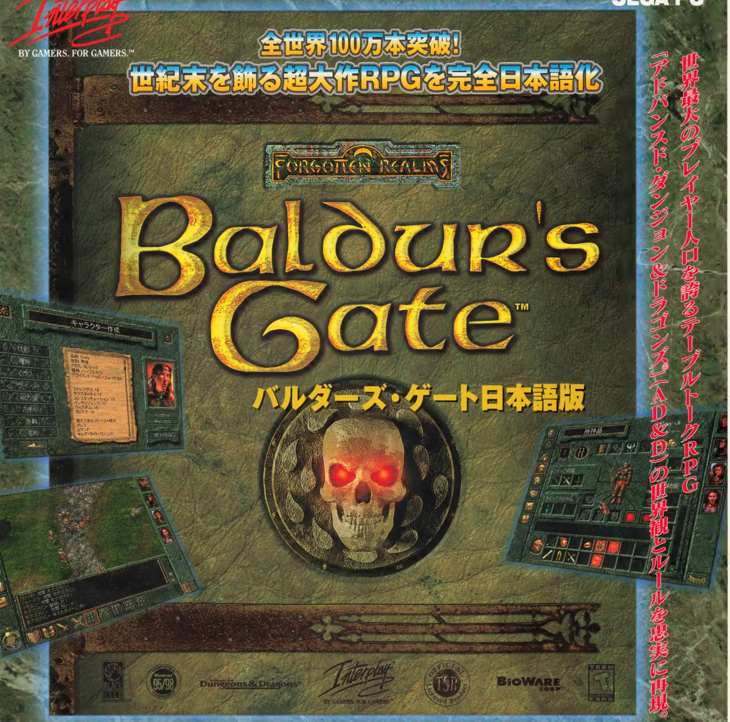
Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワークゲーマー必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットワークゲーマーのための掲示板も用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL　http://www.play-online.com/

広告索引／広告企業URL

表2見開き	NTTデータ	http://www.gamersdream.ne.jp/
表3	ツクダシナジー	http://www.tsy.co.jp/
表4	セガ・エンタープライゼス	http://www.sega.co.jp/
p.002,003	日本テレコムODN	http://www.odn.ne.jp/
p.006,007	ボーステック	http://www.bothtec.co.jp/
p.008、はがき	さくらや	http://www.sakuraya.co.jp/
p.009,020,021	デジキューブ	http://www.digicube.co.jp/
p.010,011	ネクステック	http://www.sega-nextech.co.jp/
p.012	アイドス・インタラクティブ	http://www.eidos.co.jp/
p.013、カレンダー	エムスリイエンタテインメント	http://www.zoo.co.jp/
p.014	エヌ・ティ・ティエムイー	http://www.ntt-me.co.jp/
p.015	メディアクエスト＜(株)マイピック＞	http://www.mediaquest.co.jp/
p.016	SME・インターメディア	http://www.smeim.co.jp/
p.017	ザ ラーニング カンパニー	http://www.learningco.co.jp/pop3d/
p.018	スクウェア	http://www.square.co.jp/
p.019	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	http://www.japan.ea.com/
p.137	OVERTOP	http://www.messe-sanoh.co.jp/

失われた記憶。終わりなき戦い。
アンドレアを救い出すため、地獄から蘇った戦士ロークの過酷な冒険が始まる…
REVENANT
レブナント
10月末発売予定 ¥8,800(税別)
Windows® 95/98 完全日本語版
Cinematix Studios is a trademark of Cinematix Studios, Inc. Copyright ©1999 Cinematix Studios. REVENANT is a trademark of Eidos Interactive, Inc.
EIDOS, EIDOS INTERACTIVE and the EIDOS INTERACTIVE logo are all registered trademarks of Eidos Interactive, Inc. Copyright © 1999 Eidos Interactive, Inc. All rights reserved.
CINEMATIX
アイドス・インタラクティブ株式会社
ユーザーサポート:052-775-8380 月～金(祝祭日を除く)11:00～17:00
〒150-0012 東京都渋谷区広尾 1-10-4 越山LKビル 4F www.eidos.co.jp
EIDOS INTERACTIVE
世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
エクスクルーシブ・ディストリビューション(販売元):ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075/TEL:03-5272-8955/FAX:03-5272-8490/Information@tsy.co.jp http://www.tsy.co.jp
Tsukuda Synergy



BALDUR'S GATE:©1998 BioWare Corp. All Rights Reserved. Baldur's Gate, Forgotten Realms, the Forgotten Realms logo, Advanced Dungeons & Dragons, the AD&D logo, and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc., a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc., and are used by Interplay under license. All Rights Reserved. Interplay, the Interplay logo, and "By Gamers. For Gamers." are trademarks of Interplay Productions. All Rights Reserved. BioWare, the BioWare logo, and The BioWare Infinity Engine are trademarks of BioWare Corp. All rights reserved.
[Dolby, the Dolby Surround Logo and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation.] All rights reserved. Exclusively licensed and distributed by Interplay Productions. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.

1999年10月下旬発売予定 ¥9,800(税別) CD5枚組

● (株)勁文社より「バルダーズ・ゲート」の完全攻略本を同時発売予定
● 「Baldur's Gate」公式ページを開設中 http://www.sega.co.jp/sega/pc/baldurs/index.html

Windows®95 Windows®98

動作環境
【必須環境】OS:Windows 95 or 98/CPU:Pentium166Mhz以上/Memory:32MB以上/HD空き:320MB以上/CD:4倍速以上/ビデオカード:VARM 2MB以上
【推奨環境】OS:Windows 95 or 98/CPU:Pentium200Mhz以上/Memory:48MB以上/HD空き:560MB以上/CD:8倍速以上/ビデオカード:VARM 4MB以上

「SEGA PC」シリーズは、通信販売でもお求めになれます。ご予約・ご注文は全国どこからでもフリーダイヤル(無料)で。0120-556055 受付/月~日曜日10時~17時(祝祭日含む)

●ご購入申し込みは上記のフリーダイヤルで受け付けております。お申し込み後、商品は代金引き替えでお送りいたします。●通販の場合、上記金額には、送料が含まれております。(ただし、¥5,700以下の場合は、別途送料が必要となります。)●返品の場合は、商品到着後、8日以内に送料負担のうえ、ご返送ください。(なお、商品を開封された場合は、返品受付はできませんのでご注意ください。)●パソコンソフトのため、作動条件などは、ご注文時にご確認ください。●商品に関するご質問・ご相談は「セガ PC」ユーザーサポートセンターへ、お電話にてお問い合わせください。TEL:047-380-6441 受付/月~金曜日:10時~17時(祝祭日除く)●Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。●Pentiumは米国Intel社の登録商標です。●ソフトの内容および発売日、価格等は、改善のためやむを得ず予告なしに変更する場合があります。●ソフトの動作環境については、必ず購入される商品のパッケージにてご確認ください。●表示価格は、消費税抜きの標準価格です。

●セガ・PCホームページ…
http://www.sega.co.jp/sega/pc/
問い合わせ先/●セガ・PCユーザーサポートセンター…
Tel 047-380-6441

SEGA™
開発・発売/株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

Play Online 11 1999
株式会社デジキューブ
1999年11月1日発行 毎月1回1日発行 第2巻第10号通巻17号
発行人/染野正道 編集人/横田洋文 編集長/辻 英之 〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3499-5487(編集部) 電話03-3444-5765(営業) 電話03-3499-5481(広告)

T1117893110989
Printed in Japan 凸版印刷株式会社
©1999 DigiCube Co., Ltd.
雑誌17893-11 定価:**980円** 本体933円

scanned & edited
by kitsunebi